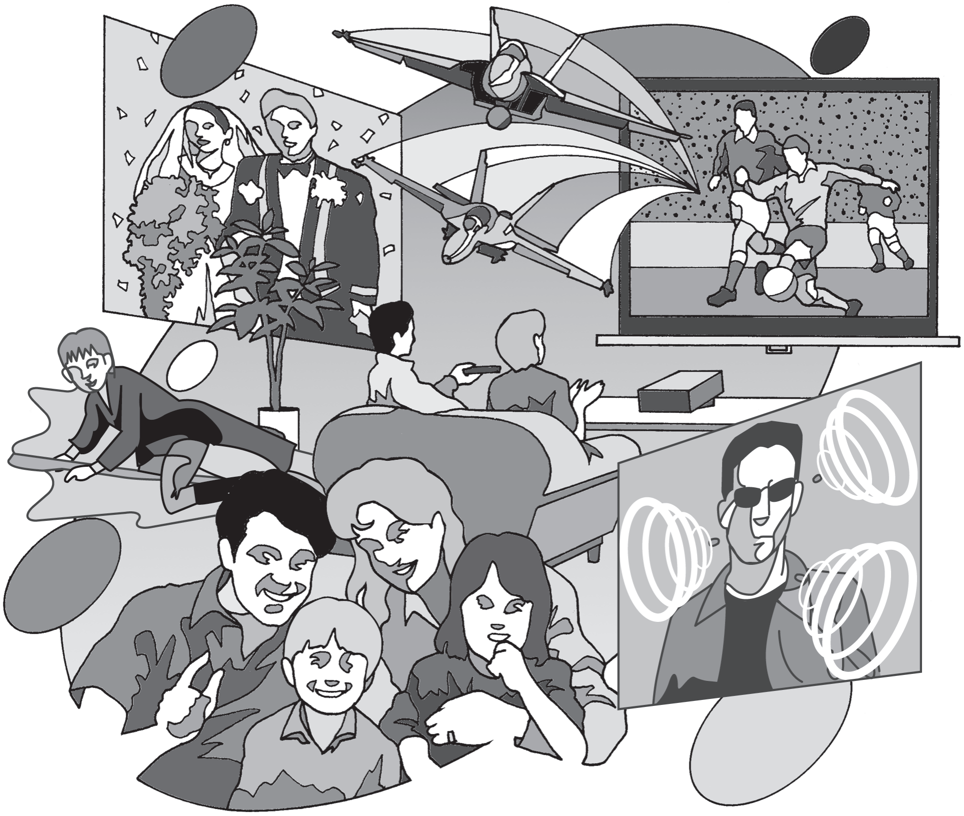
SHARP® XV-Z17000

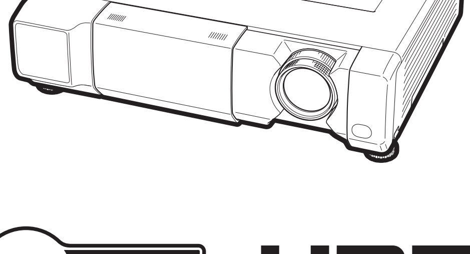
PROJECTOR — **OPERATION MANUAL**

PROJECTEUR — **MODE D'EMPLOI**

PROYECTOR — **MANUAL DE MANEJO**

PROJETOR — **MANUAL DE OPERAÇÃO**





PICTURE BY DLP® TEXAS INSTRUMENTS

3D

FULL HD 1080P

HDMI™ HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

Antes de emplear el proyector, lea con atención este manual de manejo.

Introducción

IMPORTANTE

- Para que le sirva de ayuda al notificar la pérdida o el robo de su proyector, anote el número de serie que se encuentra en la parte inferior del proyector y guarde esta información.
- Antes de reciclar la envoltura, asegúrese de haber comprobado el contenido de la caja de cartón comparándolo con la lista de la sección de "Accesorios suministrados" en la página **9**.

Núm. de modelo: XV-Z17000

Núm. de serie:

ADVERTENCIA: Fuente de iluminación intensa. No mire fija ni directamente al haz de luz. Tenga especial cuidado de que los niños no miren fijamente hacia el haz de luz.

ADVERTENCIA: Para reducir el riesgo de que se produzca una descarga eléctrica, no exponga este producto a la lluvia ni a la humedad.

PRECAUCIÓN

RIESGO DE DESCARGA ELÉCTRICA. NO RETIRE LOS TORNILLOS, EXCEPTO AQUELLOS ESPECIFICADOS PARA QUE EL USUARIO PUEDA REALIZAR EL MANTENIMIENTO.

PRECAUCIÓN: PARA REDUCIR EL RIESGO DE DESCARGA ELÉCTRICA NO RETIRE LA TAPA. A EXCEPCIÓN DE LA LÁMPARA, NO HAY COMPONENTES QUE PUEDA REPARAR EL USUARIO. SOLICITE LAS REPARACIONES A PERSONAL DE SERVICIO CUALIFICADO.



El signo del rayo con punta de flecha en el interior de un triángulo equilátero, tiene la finalidad de avisar al usuario de la presencia de una tensión peligrosa sin aislar dentro de la caja del producto que puede ser de suficiente magnitud como para constituir un riesgo de descarga eléctrica para las personas.



El signo de exclamación en el interior de un triángulo tiene la finalidad de avisar al usuario de la presencia de importantes instrucciones de operación y mantenimiento (servicio) en los documentos que acompañan al producto.

ADVERTENCIA:

Éste es un producto Clase A. En un entorno doméstico, este producto puede causar interferencias, en cuyo caso, el usuario deberá tomar las medidas adecuadas.

ADVERTENCIA: Las normas de la FCC estipulan que cualquier cambio o modificación realizado en este equipo sin la aprobación expresa del fabricante podrá anular la autoridad que el usuario tiene para utilizar este equipo.

EE.UU. SOLAMENTE

PARA TIRAR EL PRODUCTO

Este producto utiliza soldadura de estaño y plomo, y una lámpara que contiene una pequeña cantidad de mercurio. Debido a la conservación del medio ambiente es posible que para tirar estos materiales existan ciertos reglamentos. Para obtener información sobre cómo tirar o reciclar este producto, póngase en contacto con las autoridades de su localidad, la Alianza de la Industria Electrónica: www.eiae.org, la organización de reciclado de lámparas www.lamprecycle.org, o Sharp marcando el 1-800-BE-SHARP.

EE.UU. SOLAMENTE

Este producto contiene una pila de litio CR de tipo botón que contiene perclorato, un material que podría requerir un tratamiento especial. Los residentes de California deberán consultar www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate/

EE.UU. SOLAMENTE

INFORMACIÓN

Este equipo ha sido sometido a pruebas y ha demostrado cumplir con las limitaciones de dispositivos digitales de la clase B, de acuerdo con el Apartado 15 de las Normas de la FCC. Estas limitaciones tienen como fin ofrecer una protección razonable contra interferencias perjudiciales en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía radioeléctrica, y si no se instala ni utiliza siguiendo las instrucciones del manual de manejo, podría causar interferencias perjudiciales en la comunicación por radio. Sin embargo, no existen garantías de que las interferencias no se produzcan en una instalación particular. Si el equipo causa interferencias perjudiciales en la recepción de la radio o de la televisión, lo que puede determinarse desconectando y conectando la alimentación del aparato, al usuario se le recomienda corregir la interferencia tomando una o más de las medidas siguientes:

- Cambie la orientación o el lugar de instalación de la antena receptora.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo a un tomacorriente cuyo circuito no sea el que emplea el receptor.
- Consulte a su concesionario o a un técnico de radio/televisión especializado para recibir ayuda.

EE.UU. SOLAMENTE

Declaración de conformidad

PROYECTOR SHARP, MODELO XV-Z17000

Este dispositivo cumple con la Apartado 15 de las normas de la FCC. El funcionamiento está sujeto a las condiciones siguientes: (1) Este dispositivo no deberá causar interferencias perjudiciales, y (2) este dispositivo deberá aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo interferencias que puedan causar un funcionamiento no deseado.

Parte responsable:

SHARP ELECTRONICS CORPORATION
Sharp Plaza, Mahwah, New Jersey 07495-1163
TEL: 1-800-BE-SHARP (1-800-237-4277)

EE.UU. SOLAMENTE

Precaución acerca del reemplazo de la lámpara

■ Este proyector utiliza una lámpara de mercurio a presión. Un ruido alto puede indicar que la lámpara ha fallado. Los fallos de la lámpara se pueden atribuir a numerosos motivos: sacudidas excesivas, mala refrigeración, arañazos en la superficie o deterioro debido al tiempo de utilización.
El tiempo transcurrido hasta que se produce un fallo cambia considerablemente según la lámpara individual y/o la condición y frecuencia de uso. Es importante tener en cuenta que lo fallos producen a menudo el agrietamiento de la bombilla.

■ Cuando el indicador y el icono en pantalla de cambio de lámpara estén encendidos, se recomienda cambiar inmediatamente la lámpara por otra nueva, aunque parezca que la lámpara funcione normalmente.

■ Si se rompe la lámpara existirá también la posibilidad de que se esparzan partículas de cristal dentro del proyector. En tal caso, le recomendamos ponerse en contacto con su concesionario de proyectores o centro de reparaciones Sharp autorizado más cercano para garantizar un manejo seguro.

■ Si se rompe la lámpara, las partículas de cristal podrán esparcirse dentro de la jaula de la misma o el gas de la lámpara podrá salir por la abertura de escape de aire. Como este gas tiene mercurio, ventile bien la sala si se rompe la lámpara para no exponerse al gas. Si se expone al gas, consulte a un médico lo antes posible.

Precaución

- No quite la unidad de lámpara del proyector justo después de usarla. La lámpara estará muy caliente y podrá quemarle o lesionarle.
- Antes de retirar la unidad de lámpara, espere al menos una hora después de desconectar el cable de alimentación para permitir que la superficie de la unidad de lámpara se enfríe por completo.
- No toque la superficie de cristal de la unidad de lámpara ni el interior del proyector.
- No afloje otros tornillos que no sean los de la unidad de lámpara y su tapa.
- Asegúrese de reponer el temporizador de la lámpara sólo cuando la cambie. Si lo repone continúa usando la misma lámpara, ésta podrá dañarse o explotar.

■ **Cambie cuidadosamente la lámpara siguiendo las instrucciones descritas en las páginas 62 a 64.**
*** Si lo desea, podrán cambiarle la lámpara en el establecimiento de su concesionario de proyectores o centro de reparaciones Sharp autorizado más cercano.**

* Si la lámpara nueva no se enciende después de instalarla, lleve su proyector al concesionario de proyectores o centro de reparaciones Sharp autorizado más cercano para que se lo reparen.

Representante autorizado responsable para el Mercado Común de la Unión Europea

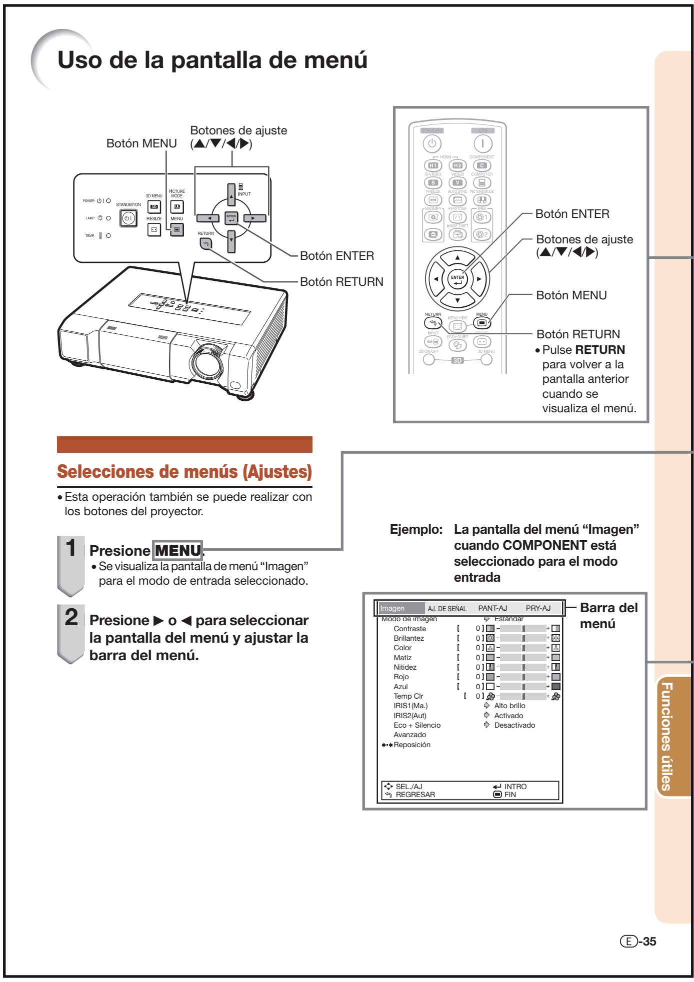
SHARP ELECTRONICS (Europe) GmbH
Sonninstraße 3, D-20097 Hamburg

U.E. SOLAMENTE

Cómo leer este manual de manejo

■ Las especificaciones son ligeramente diferentes dependiendo del modelo. Sin embargo, usted puede conectar y utilizar todos los modelos de la misma manera.

• En este manual de manejo, las ilustraciones y visualizaciones en pantalla se simplifican con fines explicativos, y pueden ser un poco diferentes de las visualizaciones reales.



Botones usados en esta operación

Botón usado en este paso

Visualización en pantalla

Información .... Indica normas de seguridad para usar el proyector.

Nota .... Indica información adicional para instalar y manejar el proyector.

Para usar como referencia en el futuro

Mantenimiento ➡ Pág. 59

Solución de problemas ➡ Págs. 72 a 74

Índice alfabético ➡ Pág. 78

Índice

Preparación

Introducción

Inicio rápido

Instalación

Conexiones

Uso

Manejo básico

Funciones útiles

Referencia

Apéndice

- DLP® y el logotipo DLP son marcas comerciales registradas de Texas Instruments.
- Microsoft® y Windows® son marcas registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países.
- PC/AT es una marca registrada de International Business Machines Corporation en los Estados Unidos.
- Macintosh® es una marca registrada de Apple Computer, Inc. en los Estados Unidos y/o en otros países.
- HDMI, el logotipo HDMI y High-Definition Multimedia Interface son marcas de fábrica o marcas registradas de HDMI Licensing LLC.
- Todos los demás nombres de compañías y productos son marcas de fábrica o marcas registradas de sus respectivas compañías.
- Algunos chips de CI contenidos en este producto incluyen información confidencial y/o secretos comerciales que son propiedad de Texas Instruments. Por lo tanto, se prohíbe copiar, modificar, adaptar, traducir, distribuir, realizar ingeniería inversa, desmontar o descompilar la información contenida en estos chips.

IMPORTANTES MEDIDAS DE SEGURIDAD

PRECAUCIÓN: Lea completamente estas instrucciones antes de usar el producto y consérvelas para poder consultarlas en el futuro.

La energía eléctrica puede tener muchas aplicaciones útiles. Este producto ha sido diseñado y fabricado para garantizar la seguridad del usuario. SIN EMBARGO, EL USO INCORRECTO DEL PRODUCTO PUEDE OCASIONAR DESCARGAS ELÉCTRICAS E INCENDIOS. A fin de no anular los dispositivos de seguridad incorporados en este producto, observe las siguientes reglas básicas para la instalación, uso y mantenimiento del producto.

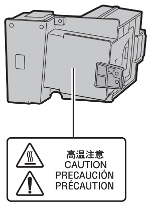
1. **Lectura de instrucciones**
   Antes de utilizar el producto deberán leerse todas las instrucciones de seguridad y funcionamiento.
2. **Conservación de las instrucciones**
   Las instrucciones de seguridad y funcionamiento deberán conservarse para poder utilizarlas como referencia en el futuro.
3. **Cumplimiento de advertencias**
   Deberán cumplirse todas las advertencias que aparecen en el producto y en el manual de instrucciones.
4. **Seguimiento de las instrucciones**
   Deberán seguirse todas las instrucciones de funcionamiento y utilización.
5. **Limpieza**
   Desenchufe este producto de la toma de corriente antes de limpiarlo. No emplee limpiadores líquidos ni aerosoles. Para la limpieza, utilice un paño húmedo.
6. **Aditamentos**
   No utilice aditamentos que no hayan sido recomendados por el fabricante del producto porque podrán causar peligros.
7. **Agua y humedad**
   No utilice este producto cerca del agua como, por ejemplo, próximo a una bañera, lavabo, fregadero o lavadora; ni en un sótano húmedo, al lado de una piscina o lugares similares.
8. **Accesorios**
   No coloque este producto encima de un carrito, soporte, trípode, ménsula o mesa inestable porque podría caerse y estropearse seriamente o causar lesiones graves a un niño o a un adulto. Utilícelo solamente con un carrito, soporte, trípode, ménsula o mesa que sea recomendado por el fabricante o que se venda con el producto. Al montar el producto deberán seguirse siempre las instrucciones del fabricante, y deberán utilizarse los accesorios de montaje recomendados por él.
9. **Transporte**
   La combinación del producto y el carrito deberá moverse con cuidado. Las paradas repentinas, la fuerza excesiva y las superficies desniveladas podrían hacer que la combinación del producto y el carrito volcase.



10. **Ventilación**
    Las ranuras y aberturas de la caja tienen la finalidad de que el aparato pueda ventilarse; para asegurar así su buen funcionamiento y protegerlo contra el recalentamiento. Las aberturas no deberán cubrirse ni bloquearse nunca colocando el producto en una cama, sofá, alfombra u otra superficie similar. Este producto no deberá colocarse en una instalación empotrada como, por ejemplo, una librería o estantería para libros, a menos que se disponga de la ventilación apropiada o se hayan seguido las instrucciones del fabricante.
11. **Fuentes de alimentación**
    Este producto sólo deberá funcionar con el tipo de alimentación indicado en la etiqueta de características. Si no está seguro del tipo de alimentación empleado en su hogar, consulte al distribuidor del producto o a la compañía eléctrica local. Para los productos diseñados para funcionar con la alimentación de pilas o baterías, u otras fuentes, consulte las instrucciones de uso respectivas.
12. **Conexión a tierra o polarización**
    Este producto está equipado con uno de los tipos siguientes de enchufe. Si su enchufe no se adapta a la toma de corriente, por favor contacte a un electricista para dar solución al problema.
    No anule la característica de seguridad del enchufe.
    a. Enchufe (principales) de tipo bifilar.
    b. Enchufe (principales) de tipo trifilar con un terminal a tierra.
       Este enchufe solo se ajustara dentro de una toma de corriente a tierra.
13. **Protección de los cables de alimentación**
    Los cables de alimentación deberán colocarse de forma que no sean pisados por personas ni aplastados por los objetos que se pongan sobre o contra ellos, y deberá tenerse mucho cuidado en los puntos donde las clavijas se unen a los cables, en las tomas de alimentación y en los puntos por donde salen del producto.
14. **Tormentas eléctricas**
    Para mayor protección de este producto durante tormentas eléctricas o cuando se deje sin atender durante un periodo de tiempo prolongado, desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente y desconéctelo del proyector. Esto impedirá que se estropee el producto debido a las tormentas eléctricas y a la sobretensión de la línea.
15. **Sobrecarga**
    No sobrecargue las tomas de corriente, cables de extensión o receptáculos de alimentación integrales porque esto puede causar un riesgo de incendio o descarga eléctrica.
16. **Entrada de objetos sólidos y líquidos**
    No introduzca nunca objetos de ninguna clase en este producto a través de las aberturas porque podrán tocar puntos peligrosos de alta tensión o crear cortocircuitos, lo que a su vez podría producir un incendio o una descarga eléctrica. No derrame nunca ningún tipo de líquido sobre el producto.
17. **Reparaciones**
    No intente reparar este producto usted mismo ya que al abrir o retirar las cubiertas podrá exponerse a una tensión peligrosa o a otros peligros. Solicite cualquier reparación a personal de servicio cualificado.
18. **Daños que requieren reparaciones**
    Desenchufe este producto de la toma de corriente y solicite el servicio de reparaciones a personal cualificado cuando se produzcan las condiciones siguientes:
    a. Si el cable o el enchufe de alimentación está estropeado.
    b. Si se han derramado líquidos o han caído objetos en el interior del producto.
    c. Si el producto ha estado expuesto a la lluvia o al agua.
    d. Si el producto no funciona normalmente a pesar de haberse seguido las instrucciones de uso. Ajuste solamente los controles indicados en este manual de instrucciones, ya que un ajuste mal hecho en otros controles podría causar daños y tal vez requiera el trabajo laborioso de un técnico cualificado para que el producto vuelva a funcionar normalmente.
    e. Si el producto se ha caído o estropeado de cualquier otra forma.
    f. Si el producto muestra un cambio patente en su funcionamiento, esto indicará la necesidad de tener que repararlo.
19. **Reemplazo de componentes**
    Cuando sea necesario reemplazar componentes, asegúrese de que el técnico de servicio utilice los componentes de reemplazo especificados por el fabricante o que posean las mismas características que los originales. Las sustituciones no autorizadas pueden ocasionar incendios, descargas eléctricas u otros peligros.
20. **Comprobación de seguridad**
    Al terminar cualquier trabajo de mantenimiento o reparación en este producto, solicite al técnico de servicio que realice comprobaciones de seguridad para determinar si el producto se encuentra en buenas condiciones de funcionamiento.
21. **Instalación en la pared o en el techo**
    Este producto debe montarse en una pared o techo sólo de la forma indicada por el fabricante.
22. **Calor**
    Este producto deberá instalarse lejos de fuentes de calor tales como radiadores, salidas de aire caliente, estufas y otros productos (incluidos amplificadores) que produzcan calor.

Observe las medidas de seguridad siguientes cuando instale su proyector.

Cuidados relacionados con la unidad de lámpara



- Si se rompe la lámpara, las partículas de cristal pueden ser un peligro. En el caso de romperse la lámpara, póngase en contacto con su concesionario de proyectores o centro de reparaciones Sharp autorizado más cercano para adquirir un repuesto.
  Consulte “Acerca de la lámpara” en la página **62**.

Cuidados relacionados con la instalación del proyector

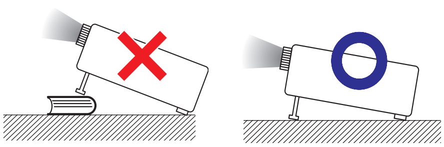
- Para limitar los trabajos de reparación al mínimo y mantener una imagen de alta calidad, SHARP recomienda instalar este proyector en un lugar sin humedad, polvo ni humo de cigarrillos. Cuando el proyector funcione en estos ambientes, los orificios de ventilación y el objetivo deberán limpiarse más a menudo. Siempre que el proyector se limpie con frecuencia, el uso del mismo en estos ambientes no reducirá la duración de la unidad. La limpieza interna sólo deberá realizarla un concesionario de proyectores o centro de reparaciones Sharp autorizado.

No instale el proyector en lugares expuestos a la luz solar directa o a una luz intensa.

- Coloque la pantalla de forma que no quede expuesta a la luz solar directa ni a la luz de la sala. La luz que cae directamente sobre la pantalla hace desaparecer los colores y dificulta la visión. Cierre las cortinas y reduzca la iluminación cuando instale la pantalla en una sala soleada o brillante.

Cuidados relacionados con la colocación del proyector

- Coloque el proyector en un lugar nivelado dentro del margen de ajuste (9 grados) de la pata de ajuste.



- Después de comprar el proyector, cuando la alimentación se enciende por primera vez por la abertura de escape de aire puede salir un olor casi imperceptible. Esto es normal y no constituye un fallo de funcionamiento. Desaparecerá después de usar el proyector durante un tiempo.

Cuando utilice el proyector en zonas altas tales como montañas (a altitudes de unos 4.900 pies (1.500 metros) o más)

- Cuando utilice el proyector en zonas altas con aire enrarecido, ponga “Modo vent.” en “Alta”. No cumplir con esto puede afectar a la duración del sistema óptico.
- Use el proyector a alturas de 7.500 pies (2.300 metros) o menores.

Advertencia acerca de la colocación del proyector en una posición alta

- Cuando coloque el proyector en una posición alta, cerciórese de asegurarlo con mucho cuidado para evitar que pueda caerse y lesionar a alguna persona.

No exponga el proyector a un impacto y/o vibración fuerte.

- Proteja el objetivo para no golpear ni dañar la superficie del mismo.

Descanse la vista de vez en cuando.

- Mirar continuamente la pantalla durante muchas horas cansará la vista. No olvide descansar la vista de vez en cuando.

Evite los lugares con temperaturas extremas.

- La temperatura de funcionamiento del proyector es de 41°F a 95°F (+5°C a +35°C).
- La temperatura para guardar el proyector es de –4°F a 140°F (–20°C a +60°C).

No tape las aberturas de admisión y escape de aire.

- Deje un espacio mínimo de 11 $^{13}/_{16}$ pulgadas (30 cm) entre las aberturas de escape de aire y la pared u obstrucción más cercana.
- Asegúrese de que las aberturas de admisión y escape de aire no estén obstruidas.
- Si se obstruye el ventilador de refrigeración, el proyector se pondrá automáticamente en el modo de espera debido a la acción de un circuito de protección que evita que se produzcan daños por recalentamiento. Esto no indica ningún fallo de funcionamiento. (Consulte la página **60**.) Desconecte el cable de alimentación del proyector de la toma de corriente y espere 10 minutos como mínimo. Ponga el proyector donde las aberturas de admisión y escape de aire no estén bloqueadas, vuelva a conectar el cable de alimentación y encienda el proyector. Esto volverá a poner el proyector en la condición de funcionamiento normal.

Aviso relacionado con la utilización del proyector

- Si no va a utilizar el proyector durante un largo periodo de tiempo o antes de moverlo, asegúrese de desconectar el cable de alimentación de la toma de corriente, así como cualquier otro cable conectado al proyector.
- No tome el proyector por su objetivo.
- Cuando guarde el proyector, verifique que haya cerrado la persiana del lente.
- No exponga el proyector a la luz solar directa ni lo coloque cerca de fuentes de calor. Si lo hace se alterará el color de la caja o se deformará la cubierta de plástico.

Otro equipo conectado

- Cuando conecte un ordenador u otro equipo audiovisual al proyector, haga las conexiones DESPUÉS de desconectar el cable de alimentación del proyector de la toma de CA y apagar el equipo que va a ser conectado.
- Lea los manuales de manejo del proyector y del equipo que va a ser conectado para conocer las instrucciones sobre cómo hacer las conexiones.

Uso del proyector en otros países

- La tensión de alimentación y la forma de la clavija pueden ser diferentes dependiendo de la región o país en el que va a utilizar el proyector. Cuando use el proyector en el extranjero, asegúrese de usar un cable de alimentación apropiado para ese país.

Función de comprobación de la temperatura



- Si la temperatura dentro del proyector aumenta, debido al bloqueo de los conductos de ventilación o a las condiciones del lugar, el indicador de aviso de temperatura destellará. Y si la temperatura se mantiene subiendo, "TEMPERATURA" se encenderá en la esquina inferior izquierda de la imagen con el indicador de aviso de temperatura destellando. Si este estado continúa, la lámpara se apagará, el ventilador de refrigeración empezará a funcionar y luego el proyector entrará en modo de espera. Consulte "Indicadores de mantenimiento" en las páginas **60** y **61** para conocer detalles.

Información

- El ventilador regula la temperatura interna, y su rendimiento se controla automáticamente. El sonido del ventilador puede cambiar durante el funcionamiento del proyector debido a cambios en la velocidad del ventilador. Esto no indica ningún fallo de funcionamiento.

Observe las siguientes medidas de seguridad cuando utilice las gafas 3D.

Prevención de ingestión accidental

- Mantenga las baterías y la cinta auxiliar fuera del alcance de los niños pequeños. Los niños pequeños pueden tragar accidentalmente estas piezas.
  – Si un niño traga accidentalmente cualquiera de estas piezas, busque atención médica inmediatamente.

No desmontar

- No desmonte ni modifique las gafas 3D.

Precaución con la batería de litio

- Las baterías no deben estar expuestas a un calor excesivo, por ejemplo el producido por la luz solar directa o un incendio.
- Cambie la batería sólo por otra del mismo tipo o equivalente. La batería puede explotar si no se sustituye correctamente.
- Tenga cuidado de no invertir los polos de la batería (+ y –) cuando la esté cargando. Siga el procedimiento correcto cuando cargue la batería. (Consulte la página **51**.) Si carga la batería incorrectamente, ésta puede sufrir daños o puede haber fugas de líquido, que podrían provocar un incendio, lesiones o daños.

Manipulación de las gafas 3D

- No deje caer las gafas 3D ni ejerza presión sobre ellas ni las pise. Si lo hace podría dañarse la parte de cristal, lo que podría causar lesiones.
- Tenga cuidado de no pillarse los dedos en la parte de la bisagra de las gafas 3D. Si lo hace puede sufrir lesiones.
  – Preste especial atención cuando los niños estén utilizando este producto.

Uso de las gafas 3D

- Los padres o cuidadores deben vigilar los hábitos de visionado de los niños para evitar un uso prolongado sin períodos de descanso.
- Utilice sólo las gafas 3D recomendadas para este producto.
- Utilice las gafas 3D sólo para su función específica.
- No se desplace con las gafas 3D puestas. La zona circundante aparece oscura, lo que puede dar lugar a caídas u otros accidentes que pueden causar lesiones.

Cuidado de las gafas 3D

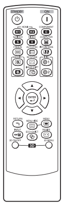
- Utilice sólo el paño que acompaña a las gafas 3D para limpiar las lentes. Elimine el polvo y la suciedad del paño. Si hay polvo u otro tipo de suciedad en el paño, el producto puede rayarse. No utilice disolventes como el benceno ni diluyentes, ya que si lo hace podría desprenderse el revestimiento.
- Cuando limpie las gafas 3D, procure que el agua u otros líquidos no entren en contacto con las gafas.
- Guarde siempre las gafas 3D en su estuche cuando no las esté utilizando.
- Cuando guarde las gafas 3D, evite los lugares muy húmedos o cálidos.

Visionado de imágenes 3D

- Si sufre mareos, náuseas u otras molestias mientras está viendo imágenes 3D, interrumpa el uso el dispositivo y deje descansar los ojos.
- No utilice las gafas 3D si tienen grietas o están rotas.

Accesorios

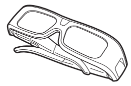
Accesorios suministrados



Mando a distancia
<RRMCGA929WJSA>



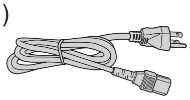
Dos pilas AA
<UBATUA020WJZZ>



Dos pares de gafas 3D*1
<KOPTLA002WJN1>

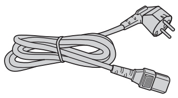
Cable de alimentación*2

(1)



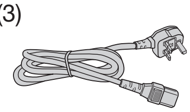
Para EE.UU. y Canadá, etc.
(6' (1,8 m))
<QACCDA007WJPZ>

(2)



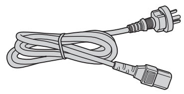
Para Europa, excepto el Reino Unido
(6' (1,8 m))
<QACCVA011WJPZ>

(3)



Para el Reino Unido y Singapur
(6' (1,8 m))
<QACCBA036WJPZ>

(4)



Para Australia, Nueva Zelanda y Oceanía
(6' (1,8 m))
<QACCLA018WJPZ>

*1 Consulte las páginas **50** a **52** para obtener información detallada sobre las gafas 3D y sus accesorios.
*2 Qué cables de alimentación se proveen junto con su proyector depende de la región. Use el cable de alimentación que corresponda a la toma de corriente de su país.

- Manual de manejo <TINS-E929WJZZ>

Nota

- Los códigos que figuran entre “< >” corresponden a códigos de piezas de recambio.

Accesorios opcionales

■ Unidad de lámpara	AN-K15LP
■ Adaptador para montaje en el techo	AN-60KT
■ Soporte para montaje en el techo	AN-XRCM30 (solamente para EE.UU.)
■ Unidad para montaje en el techo	AN-TK201 <para AN-60KT> AN-TK202 <para AN-60KT>
■ Tubo de extensión del soporte para montaje en el techo	AN-EP101B <para AN-XRCM30> (solamente para EE.UU.)
■ Cable 3 RCA a mini D-sub de 15 contactos (10' (3,0 m))	AN-C3CP2
■ Gafas 3D	AN-3DG10-S AN-3DG10-R AN-3DG10-A

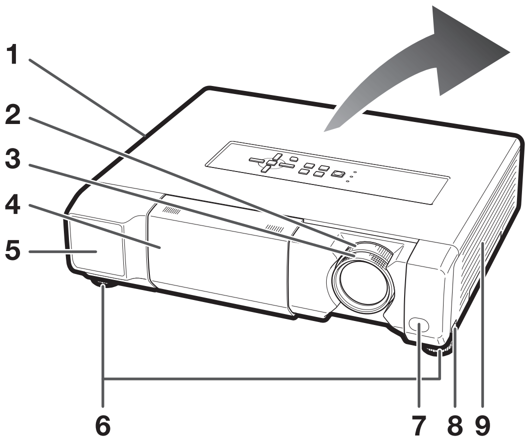
Nota

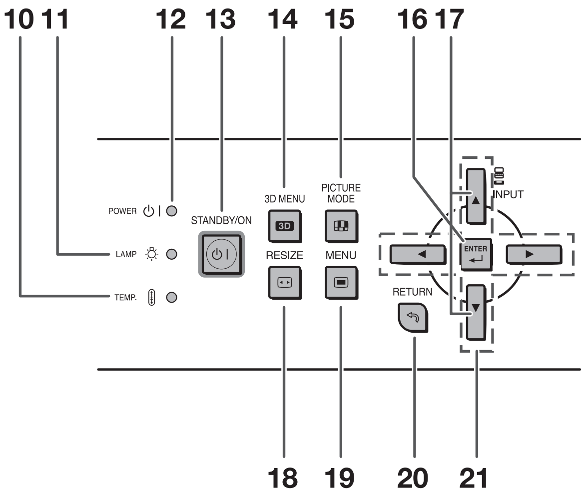
- Algunos accesorios opcionales pueden que no estén disponibles según la región. Consulte al concesionario de proyectores o centro de reparaciones Sharp autorizado.

Nombres y funciones de las partes

Los números en se refieren a las páginas principales de este manual de manejo donde se explica el tópico.

Proyector





Vista delantera

1 Abertura de escape de aire 59

2 Anillo del zoom 15, 24
Para ampliar/reducir la imagen.

3 Anillo de enfoque 15, 24
Para ajustar el enfoque.

4 Persiana del lente 23, 28, 63

5 Emisor de infrarrojos 52
Emite una señal infrarroja cuando se proyectan las imágenes en 3D.

6 Pata de ajuste 15, 24

7 Sensor de señales del mando a distancia 13

8 Palanca HEIGHT ADJUST 24

9 Abertura de admisión de aire 59

Vista superior

10 Indicador de aviso de temperatura 60

11 Indicador de lámpara 23, 60

12 Indicador de la alimentación 23, 60

13 Botón STANDBY/ON 14, 23
Para conectar la alimentación y poner el proyector en el modo de espera.

14 Botón 3D MENU 53
Para mostrar la pantalla MENÚ 3D.

15 Botón PICTURE MODE 28
Para seleccionar la imagen apropiada.

16 Botón ENTER 35
Para establecer los elementos seleccionados o ajustados en el menú.

17 Botones INPUT (▲/▼) 27
Para cambiar el modo de entrada.

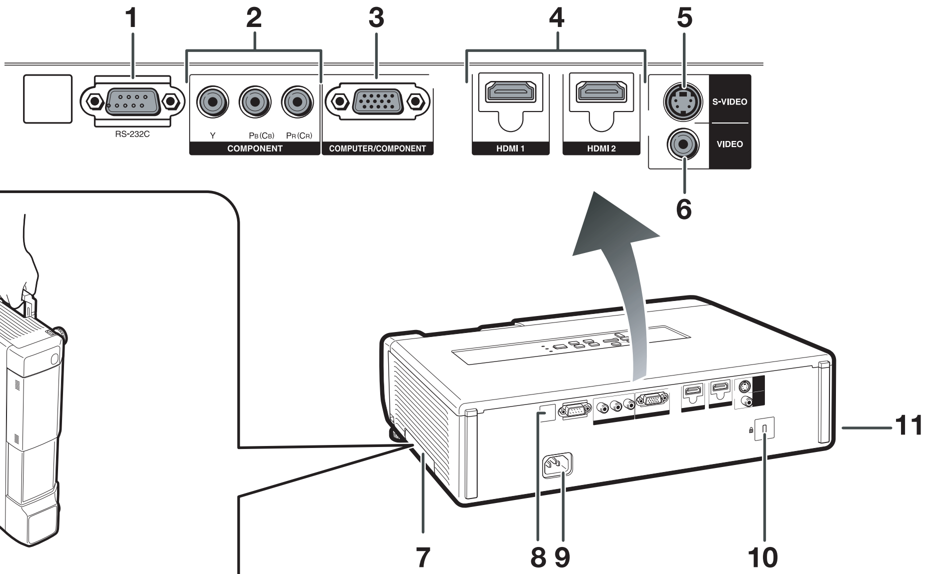
18 Botón RESIZE 30
Para cambiar el tamaño de la pantalla (NORMAL, 16:9, etc.).

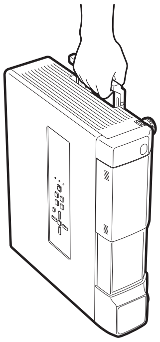
19 Botón MENU 35
Para ajustar la visualización y las pantallas de ajuste.

20 Botón RETURN 35
Para volver a la pantalla de menú anterior durante las operaciones con menú.

21 Botones de ajuste (▲/▼/◀/▶) 35
Para seleccionar elementos de menú.

Proyector (vista trasera)





Uso de la agarradera de transporte
Cuando transporte el proyector, tómelo por la agarradera de transporte ubicada a un costado.

- Siempre cierre la persiana del lente para evitar que el lente se dañe al transportar el proyector.
- No levante ni transporte el proyector tomándolo por el lente porque puede dañar el lente.

Terminales

1 Terminal RS-232C **22**
Terminal para controlar el proyector utilizando un ordenador.

2 Terminales del COMPONENT **19**
Terminal para conectar equipos de vídeo con terminal de salida de componentes.

3 Terminal de entrada COMPUTER/ COMPONENT **19, 21**
Terminal para señales de YPbPr y RVA de ordenador.

4 Terminales HDMI 1, 2 **19, 20**
Terminal para conectar el equipo de vídeo con terminal de salida HDMI.

5 Terminal de entrada S-VIDEO **19, 20**
Terminal para conectar equipo de vídeo con terminal S-vídeo.

6 Terminal de entrada VIDEO **19**
Terminal para conectar equipo de vídeo.

7 Agarradera de transporte
Para transportar el proyector.

8 Sensor de señales del mando a distancia **13**

9 Zócalo de CA **23**
Conecte el cable de alimentación suministrado.

10 Conector estándar de seguridad Kensington

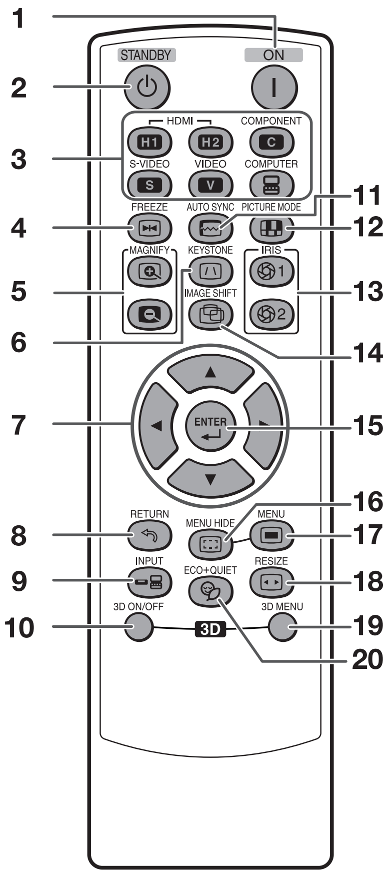
11 Barra de seguridad

Uso del bloqueo Kensington

- Este proyector tiene un conector estándar de seguridad Kensington para usar con un Kensington MicroSaver Security System. Consulte la información suministrada con el sistema para conocer instrucciones de cómo utilizarlo para asegurar el proyector.

Los números en ▬ se refieren a las páginas principales de este manual de manejo donde se explica el tópico.

Mando a distancia



1 Botón ON **14, 23**
Para conectar la alimentación.

2 Botón STANDBY **15, 23**
Para poner el proyector en el modo de espera.

3 Botones HDMI1, 2, COMPONENT, S-VIDEO, VIDEO, COMPUTER **15, 27**
Para cambiar los modos de entrada respectivos.

4 Botón FREEZE **28**
Para congelar imágenes.

5 Botones MAGNIFY **29**
Para ampliar o reducir parte de la imagen.

6 Botón KEYSTONE **25**
Para entrar en el modo de corrección de distorsión trapecial.

7 Botones de ajuste (▲/▼/◀/▶) **35**
Para seleccionar y ajustar elementos de menú.

8 Botón RETURN **35**
Para volver a la pantalla de menú anterior durante las operaciones con menú.

9 Botón INPUT **27**
Para cambiar el modo de entrada.

10 Botón 3D ON/OFF **53, 54**
Para cambiar entre los modos 2D y 3D.

11 Botón AUTO SYNC **28**
Para ajustar automáticamente las imágenes cuando se conecta a un ordenador.

12 Botón PICTURE MODE **28**
Para seleccionar la imagen apropiada.

13 Botones IRIS 1, 2 **29**
Para cambiar “Alto brillo” y “Alto contraste”.

14 Botón IMAGE SHIFT **27**
Para cambiar imágenes horizontal y verticalmente.

15 Botón ENTER **35**
Para establecer los elementos seleccionados o ajustados en el menú.

16 Botón MENU HIDE **29**
Para ocultar temporalmente la pantalla del menú.

17 Botón MENU **35**
Para ajustar la visualización y las pantallas de ajuste.

18 Botón RESIZE **30**
Para cambiar el tamaño de la pantalla (NORMAL, 16:9, etc.).

19 Botón 3D MENU **53**
Para mostrar la pantalla MENÚ 3D.

20 Botón ECO+QUIET **29**
Para reducir el ruido del ventilador de enfriamiento y prolongar la vida útil de la lámpara.

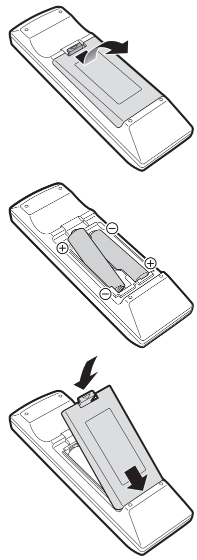
Uso del mando a distancia

Inserción de las pilas

1 **Tire hacia abajo la lengüeta de la tapa y empuje la tapa en el sentido de la flecha.**

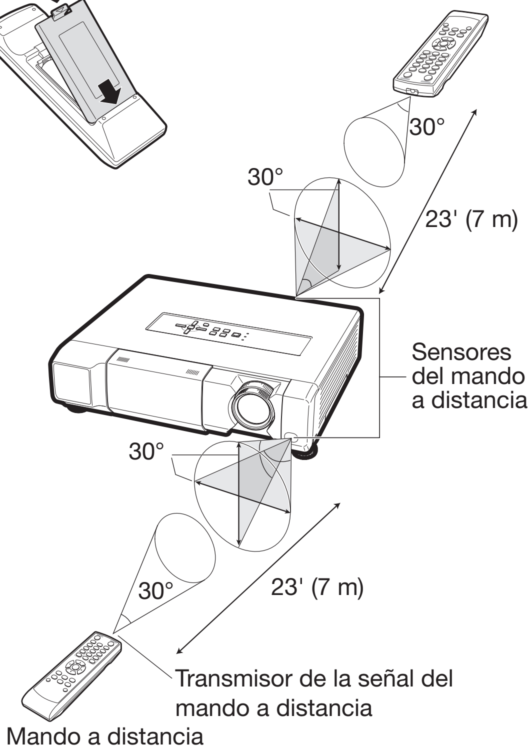
2 **Inserte las pilas suministradas y vuelva a colocar la tapa.**

- Asegúrese de que las polaridades coinciden con los símbolos ⊕ y ⊖ dentro del alojamiento para las pilas.
- Al volver a colocar la tapa, asegúrese de que ésta encaja en su sitio y de que queda inmóvil.



Alcance

El mando a distancia se puede utilizar para controlar el proyector en los rangos mostrados en la ilustración.



Nota

- El sensor del mando a distancia está ubicado tanto en la parte delantera como en la parte trasera del proyector.
- La señal del mando a distancia se puede reflectar en una pantalla para facilitar la operación. Sin embargo, la distancia efectiva de la señal puede variar en función del material de la pantalla.

Cuando utilice el mando a distancia:

- No lo deje caer, no lo exponga a la humedad ni a altas temperaturas.
- El mando a distancia podría presentar fallos bajo una lámpara fluorescente. En este caso, aleje el proyector de la lámpara fluorescente.

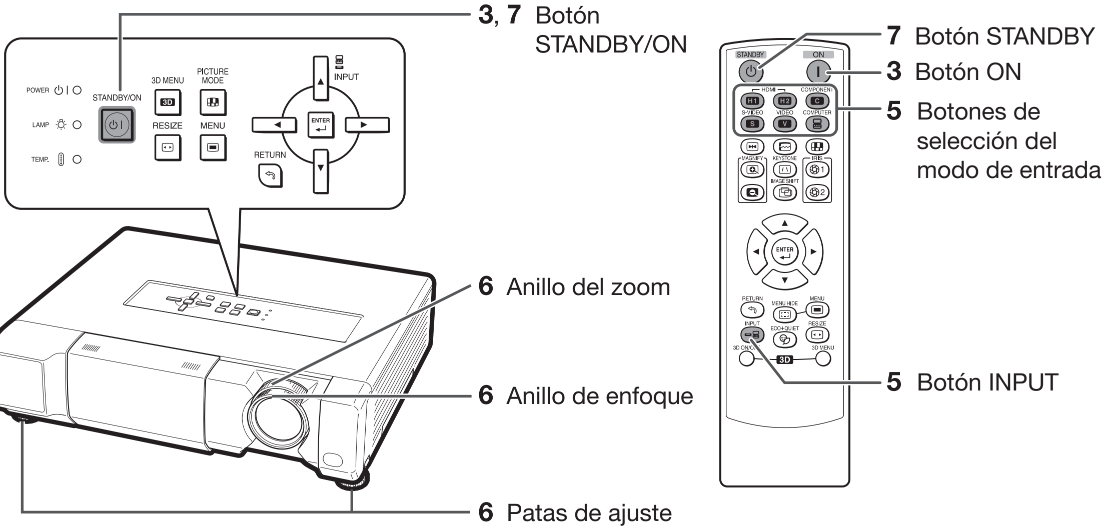
La utilización incorrecta de las pilas puede ser la causa de que éstas tengan fugas o revienten. Siga las precauciones de abajo.

⚠ Precaución

- Peligro de explosión si se cambia mal la pila.
  Reemplace las pilas únicamente por pilas alcalinas o de manganeso.
- Inserte las pilas asegurándose de que sus polaridades concuerden con las marcas ⊕ y ⊖ del interior del compartimiento de las pilas.
- Las pilas de diferentes tipos tienen propiedades diferentes, así que no mezcle pilas de tipos diferentes.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
  Esto puede reducir la duración de las pilas nuevas o ser la causa de que las viejas tengan fugas.
- Quite las pilas del mando a distancia una vez agotadas porque dejarlas en el interior puede ser la causa de que tengan fugas.
  El líquido que escapa de las pilas es peligroso para la piel, por lo tanto, asegúrese de limpiarlas primero y quitarlas luego con un paño.
- Las pilas incluidas con este proyector pueden agotarse brevemente, dependiendo de cómo se utilicen.
  Asegúrese de cambiarlas por otras nuevas lo antes posible.
- Quite las pilas del mando a distancia si no lo va a utilizar durante mucho tiempo.
- Cumpla con las normas (ordenanzas) de cada gobierno local cuando tire las pilas agotadas.

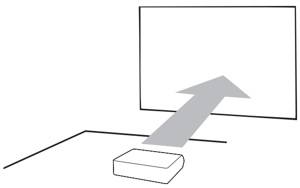
Inicio rápido

Esta sección suministra un ejemplo mostrando como conectar el proyector al equipo de vídeo que tiene un terminal de salida HDMI con una explicación breve de los pasos desde la conexión hasta la proyección de la imagen. Para detalles, ver las páginas sugeridas en cada paso.



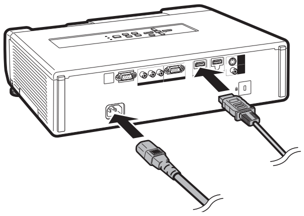
1. Sitúe el proyector enfrente de una pantalla

➡Pág. 16



2. Conecte el proyector al equipo de vídeo y enchufe el cable de alimentación en el zócalo de CA del proyector

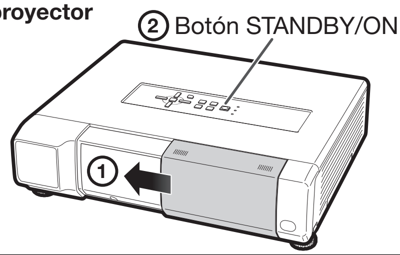
➡Págs. 19-23



3. Abra la persiana del lente completamente y luego encienda el proyector

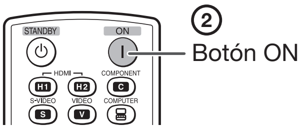
➡Pág. 23

En el proyector

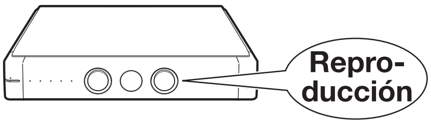


Presione STANDBY/ON en el proyector u ON en el mando a distancia apuntando el mando a distancia hacia el proyector.

En el mando a distancia



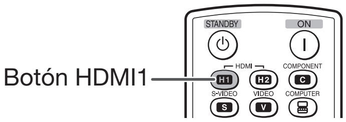
4. Ponga en marcha el equipo de vídeo y empiece la reproducción



5. Seleccione el modo de entrada

➡ Pág. 27

Presione HDMI1 del mando a distancia para seleccionar el modo de entrada "HDMI1".



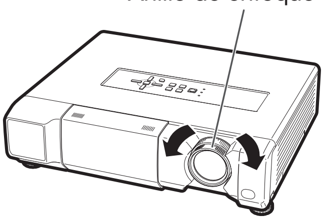
H1 HDMI1
YPbPr
1080P

- **Presione HDMI1, HDMI2, COMPONENT, S-VIDEO, VIDEO y COMPUTER en el mando a distancia para cambiar al modo de entrada.**
- **Presione ▲ o ▼ para seleccionar su modo de entrada deseado cuando presione INPUT en el mando a distancia o en el proyector.**

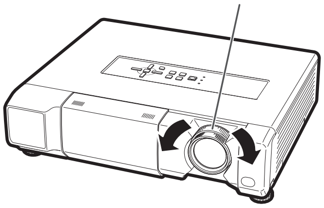
6. Ajuste el ángulo del proyector, el enfoque y el zoom

➡ Pág. 24

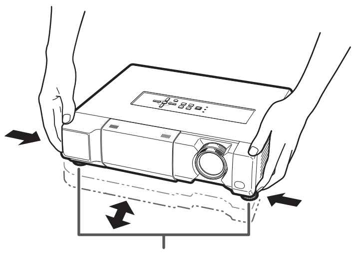
1. Para enfocar, gire el anillo de enfoque.



2. Se puede aplicar Zoom al girar el anillo del zoom.



3. Para ajustar el ángulo del proyector, utilice las patas de ajuste.



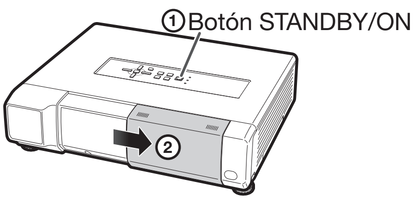
- **Cuando la imagen se distorsione trapezoidalmente, se necesita la corrección de distorsión trapecial. (Consulte la página 25.)**

7. Apague el aparato

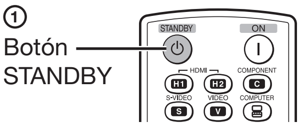
➡ Pág. 23

Presione STANDBY/ON en el proyector o STANDBY en el mando a distancia, luego presione ese botón de nuevo, mientras se muestra el mensaje de confirmación, para dejar el proyector en el modo de espera.

En el proyector



En el mando a distancia



Visualización en pantalla

¿Entrar al modo de ESPERA?
Sí : Pulse de nuevo
No : Espere

Instalación del proyector

Instalación del proyector

Para obtener una calidad de imagen óptima, posicione el proyector perpendicularmente a la pantalla con las patas sobre une superficie plana y horizontal.

Nota

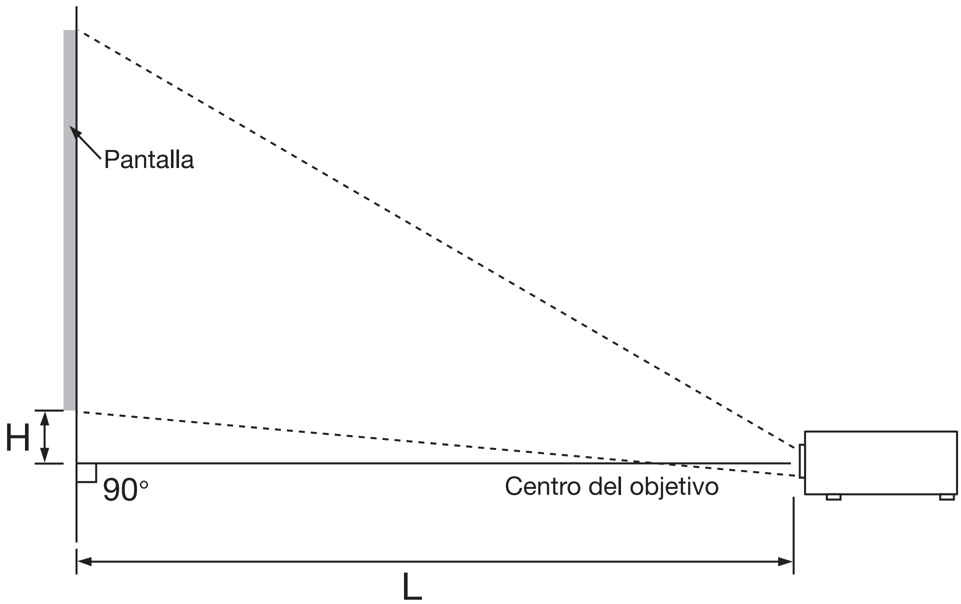
- Centre la lente del proyector en medio de la pantalla. Si la línea horizontal que atraviesa el centro del objetivo no está perpendicular a la pantalla, la imagen será distorsionada y dificultará la visión.
- Para optimizar la imagen, no someta directamente la pantalla a los rayos del sol ni a una luz artificial. Si aplica directamente una luz sobre la pantalla, los colores quedarán pálidos, lo que dificultará la visión. Cierre las cortinas y baje la luz en caso de instalar la pantalla en una sala soleada o luminosa.

Instalación estándar (Proyección hacia adelante)

■ Sitúe el proyector a la distancia requerida de la pantalla en función del tamaño de imagen que desee conseguir.

Ejemplo de instalación estándar

Vista lateral



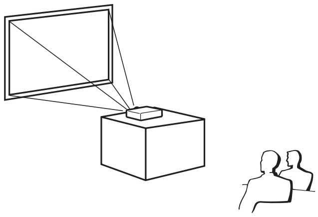
Nota

- Consulte la página **18** para obtener información adicional acerca de "Tamaño de pantalla y distancia de proyección".

Modo de proyección (PRY)

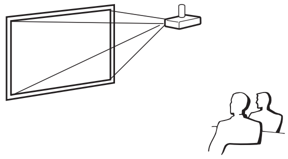
El proyector puede utilizar cualquiera de los 4 modos de proyección indicados en el diagrama abajo. Seleccione el modo más apropiado en función del tipo de instalación elegido. (Puede ajustar el modo PRY en el menú “PANT-AJ”. Consulte la página 45.)

■ Montaje sobre una mesa, proyección hacia adelante



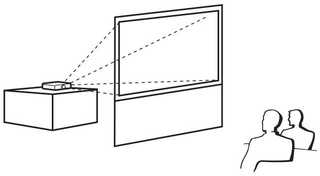
Elemento del menú → “Frente”

■ Montaje en el techo, proyección hacia adelante



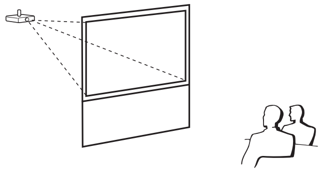
Elemento del menú → “Techo y frente”

■ Montaje sobre una mesa, proyección hacia atrás (con una pantalla traslúcida)



Elemento del menú → “Detrás”

■ Montaje en el techo, proyección hacia atrás (con una pantalla traslúcida)



Elemento del menú → “Techo y detrás”

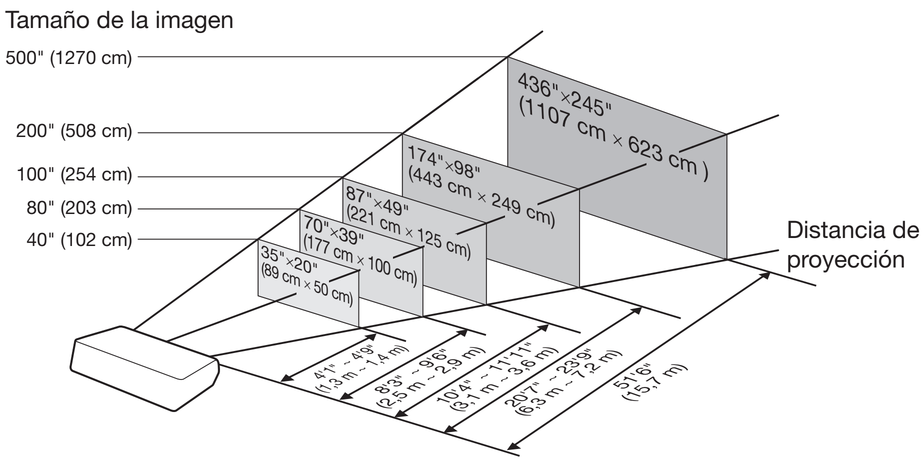
Montaje en el techo

■ Se recomienda hacer la instalación con el adaptador y la unidad de montaje en el techo opcionales de Sharp. Antes de montar el proyector, contacte con su concesionario de proyectores o centro de reparaciones Sharp autorizado más cercano para obtener el adaptador y la unidad de montaje en el techo recomendados (vendidos separadamente).

Indicación del tamaño de la imagen de proyección y de la distancia de proyección

Para más detalles, véase “Tamaño de pantalla y distancia de proyección” en la página 18.

Ejemplo: Cuando utilice una pantalla ancha (16:9)



Tamaño de pantalla y distancia de proyección

Cuando utilice una pantalla ancha (16:9): En caso de visualizar la imagen de 16:9 en toda la pantalla de 16:9.

Tamaño de imagen (pantalla)			Distancia de proyección [L]		Distancia del centro del objetivo a la parte inferior de la imagen [H]
Diagonal (χ)	Ancho	Alto	Mínimo [L1]	Máximo [L2]	
500" (1270 cm)	436" (1107 cm)	245" (623 cm)	51'6" (15,7 m)	—	39 3/8" (100 cm)
400" (1016 cm)	349" (886 cm)	196" (498 cm)	41'2" (12,6 m)	47'6" (14,5 m)	31 1/2" (80 cm)
300" (762 cm)	261" (664 cm)	147" (374 cm)	30'11" (9,4 m)	35'8" (10,9 m)	23 5/8" (60 cm)
250" (635 cm)	218" (553 cm)	123" (311 cm)	25'9" (7,9 m)	29'8" (9,1 m)	19 11/16" (50 cm)
200" (508 cm)	174" (443 cm)	98" (249 cm)	20'7" (6,3 m)	23'9" (7,2 m)	15 3/4" (40 cm)
150" (381 cm)	131" (332 cm)	74" (187 cm)	15'5" (4,7 m)	17'10" (5,4 m)	11 13/16" (30 cm)
120" (305 cm)	105" (266 cm)	59" (149 cm)	12'4" (3,8 m)	14'3" (4,3 m)	9 29/64" (24 cm)
100" (254 cm)	87" (221 cm)	49" (125 cm)	10'4" (3,1 m)	11'11" (3,6 m)	7 7/8" (20 cm)
80" (203 cm)	70" (177 cm)	39" (100 cm)	8'3" (2,5 m)	9'6" (2,9 m)	6 19/64" (16 cm)
60" (152 cm)	52" (133 cm)	29" (75 cm)	6'2" (1,9 m)	7'2" (2,2 m)	4 23/32" (12 cm)
40" (102 cm)	35" (89 cm)	20" (50 cm)	4'1" (1,3 m)	4'9" (1,4 m)	3 5/32" (8 cm)

x : Tamaño diagonal de la imagen (pantalla): 40" – 500"
L : Distancia de proyección (pies/m)
L1: Distancia mínima de proyección (pies/m)
L2: Distancia máxima de proyección (pies/m)
H : Distancia del centro del objetivo a la parte inferior de la imagen (pulgadas/cm)

La fórmula para el tamaño de la imagen y la distancia de proyección

[Pies/pulgadas]
L1 (pies) = 0,0314 x / 0,3048
L2 (pies) = 0,0362 x / 0,3048
H (pulgadas) = 0,2 x / 2,54

[m/cm]
L1 (m) = 0,0314 x
L2 (m) = 0,0362 x
H (cm) = 0,2 x

Cuando utilice una pantalla normal (4:3): En caso de visualizar la imagen de 4:3 en toda la pantalla de 4:3.

Tamaño de imagen (pantalla)			Distancia de proyección [L]		Distancia del centro del objetivo a la parte inferior de la imagen [H]
Diagonal (χ)	Ancho	Alto	Mínimo [L1]	Máximo [L2]	
400" (1016 cm)	320" (813 cm)	240" (610 cm)	50'5" (15,4 m)	—	38 35/64" (98 cm)
300" (762 cm)	240" (610 cm)	180" (457 cm)	37'10" (11,5 m)	43'7" (13,3 m)	28 29/32" (73 cm)
250" (635 cm)	200" (508 cm)	150" (381 cm)	31'6" (9,6 m)	36'4" (11,1 m)	24 3/32" (61 cm)
200" (508 cm)	160" (406 cm)	120" (305 cm)	25'3" (7,7 m)	29'1" (8,9 m)	19 17/64" (49 cm)
150" (381 cm)	120" (305 cm)	90" (229 cm)	18'11" (5,8 m)	21'10" (6,6 m)	14 29/64" (37 cm)
120" (305 cm)	96" (244 cm)	72" (183 cm)	15'2" (4,6 m)	17'5" (5,3 m)	11 9/16" (29 cm)
100" (254 cm)	80" (203 cm)	60" (152 cm)	12'7" (3,8 m)	14'6" (4,4 m)	9 41/64" (24 cm)
80" (203 cm)	64" (163 cm)	48" (122 cm)	10'1" (3,1 m)	11'8" (3,5 m)	7 45/64" (20 cm)
70" (178 cm)	56" (142 cm)	42" (107 cm)	8'10" (2,7 m)	10'2" (3,1 m)	6 3/4" (17 cm)
60" (152 cm)	48" (122 cm)	36" (91 cm)	7'7" (2,3 m)	8'9" (2,7 m)	5 25/32" (15 cm)
40" (102 cm)	32" (81 cm)	24" (61 cm)	5'1" (1,5 m)	5'10" (1,8 m)	3 55/64" (10 cm)

x : Tamaño diagonal de la imagen (pantalla): 40" – 400"
L : Distancia de proyección (pies/m)
L1: Distancia mínima de proyección (pies/m)
L2: Distancia máxima de proyección (pies/m)
H : Distancia del centro del objetivo a la parte inferior de la imagen (pulgadas/cm)

La fórmula para el tamaño de la imagen y la distancia de proyección

[Pies/pulgadas]
L1 (pies) = 0,03843 x / 0,3048
L2 (pies) = 0,0443 x / 0,3048
H (pulgadas) = 0,24477 x / 2,54

[m/cm]
L1 (m) = 0,03843 x
L2 (m) = 0,0443 x
H (cm) = 0,24477 x

Cuando utilice una pantalla normal (4:3): Cuando proyecte un imagen de 16:9 sobre toda la anchura horizontal de una pantalla de 4:3.

Tamaño de la pantalla			Distancia de proyección [L]		Distancia del centro del objetivo a la parte inferior de la imagen [H]
Diagonal (χ)	Ancho	Alto	Mínimo [L1]	Máximo [L2]	
500" (1270 cm)	400" (1016 cm)	300" (762 cm)	47'3" (14,4 m)	—	36 9/64" (92 cm)
400" (1016 cm)	320" (813 cm)	240" (610 cm)	37'10" (11,5 m)	43'7" (13,3 m)	28 29/32" (73 cm)
300" (762 cm)	240" (610 cm)	180" (457 cm)	28'4" (8,6 m)	32'8" (10,0 m)	21 11/16" (55 cm)
250" (635 cm)	200" (508 cm)	150" (381 cm)	23'8" (7,2 m)	27'3" (8,3 m)	18 1/16" (46 cm)
200" (508 cm)	160" (406 cm)	120" (305 cm)	18'11" (5,8 m)	21'10" (6,6 m)	14 29/64" (37 cm)
150" (381 cm)	120" (305 cm)	90" (229 cm)	14'2" (4,3 m)	16'4" (5,0 m)	10 27/32" (28 cm)
120" (305 cm)	96" (244 cm)	72" (183 cm)	11'4" (3,5 m)	13'1" (4,0 m)	8 43/64" (22 cm)
100" (254 cm)	80" (203 cm)	60" (152 cm)	9'5" (2,9 m)	10'11" (3,3 m)	7 15/64" (18 cm)
80" (203 cm)	64" (163 cm)	48" (122 cm)	7'7" (2,3 m)	8'9" (2,7 m)	5 25/32" (15 cm)
70" (178 cm)	56" (142 cm)	42" (107 cm)	6'7" (2,0 m)	7'8" (2,3 m)	5 1/16" (13 cm)
60" (152 cm)	48" (122 cm)	36" (91 cm)	5'8" (1,7 m)	6'6" (2,0 m)	4 11/32" (11 cm)
40" (102 cm)	32" (81 cm)	24" (61 cm)	3'9" (1,2 m)	4'4" (1,3 m)	2 57/64" (7 cm)

x : Tamaño diagonal de la pantalla: 40" – 500"
L : Distancia de proyección (pies/m)
L1: Distancia mínima de proyección (pies/m)
L2: Distancia máxima de proyección (pies/m)
H : Distancia del centro del objetivo a la parte inferior de la imagen (pulgadas/cm)

La fórmula para el tamaño de la pantalla y la distancia de proyección

[Pies/pulgadas]
L1 (pies) = 0,02882 x / 0,3048
L2 (pies) = 0,03323 x / 0,3048
H (pulgadas) = 0,18358 x / 2,54

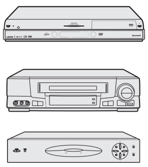
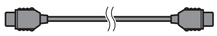
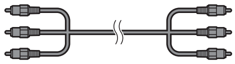
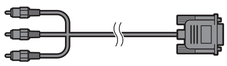
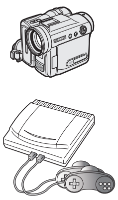
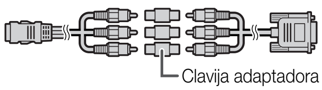
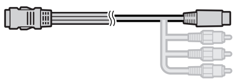
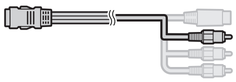
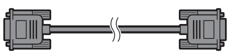
[m/cm]
L1 (m) = 0,02882 x
L2 (m) = 0,03323 x
H (cm) = 0,18358 x

Nota

- Consulte la página **16** acerca de “Distancia de proyección [L]” y “Distancia del centro del objetivo a la parte inferior de la imagen [H]”.
- Permita un margen de error en los valores del diagrama de arriba.

Ejemplos de cables para la conexión

- Para más informaciones sobre la conexión y los cables, véase el manual de manejo del equipo de conexión.
- Podría necesitar otros cables o conectores que no están mencionados abajo.

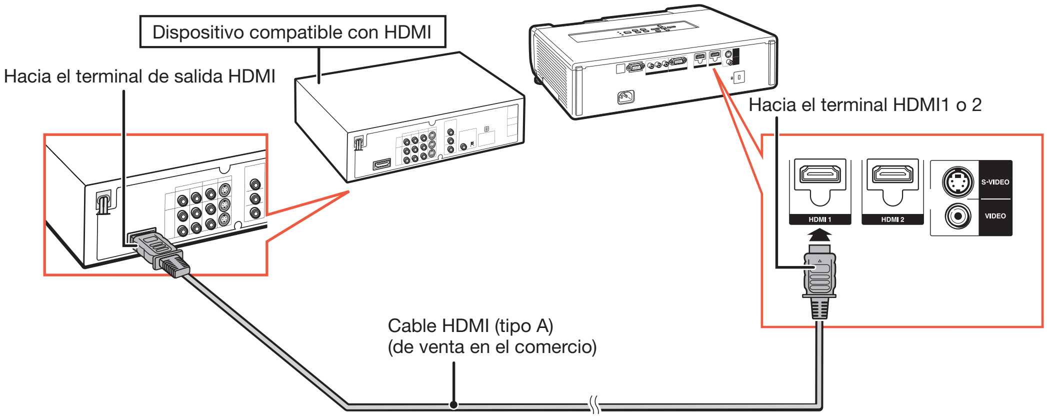
Equipo	Terminal del equipo conectado	Cable	Terminal del proyector
Equipo vídeo 	**Terminal de salida HDMI**	**Cable HDMI (de venta en el comercio)** 	**HDMI1, 2** HDMI 1 HDMI 2 **(➡ Página 20)**
	Terminal de salida de vídeo por componen-tes	**Cable componente (de venta en el comercio)** 	**COMPONENT** Y PB(CB) PR(CR) COMPONENT
		Cable 3 RCA a mini D-sub de 15 contactos (opcional, AN-C3CP2) 	**COMPUTER/ COMPONENT** COMPUTER/COMPONENT
	Terminal de salida S-vídeo	**Cable S-vídeo (de venta en el comercio)** 	**S-VIDEO** S-VIDEO **(➡ Página 20)**
	Terminal de salida vídeo	**Cable de vídeo (de venta en el comercio)** 	**VIDEO** VIDEO
Cámara/videojuego 	**Terminal de salida de vídeo por componen-tes**	**Cables para cámara o videojuego/Cable 3 RCA a mini D-sub de 15 contactos (opcional, AN-C3CP2)** 	**COMPUTER/ COMPONENT** COMPUTER/COMPONENT
	Terminal de salida S-vídeo	**Cables para cámara o videojuego** 	**S-VIDEO** S-VIDEO
	Terminal de salida vídeo	**Cables para cámara o videojuego** 	**VIDEO** VIDEO
Ordenador 	**Terminal de salida RVA**	**Cable RVA (de venta en el comercio)** 	**COMPUTER/ COMPONENT** COMPUTER/COMPONENT **(➡ Página 21)**
	Terminal de salida HDMI	**Cable HDMI (de venta en el comercio)** 	**HDMI1, 2** HDMI 1 HDMI 2

Conexión al equipo de vídeo

Antes de la conexión, desenchufe el cable de alimentación del proyector de la toma de CA alterna y apague los dispositivos que desea conectar. Una vez terminadas las conexiones, encienda el proyector y a continuación los demás dispositivos.

Conexión del equipo con el terminal de salida HDMI y el terminal HDMI del proyector

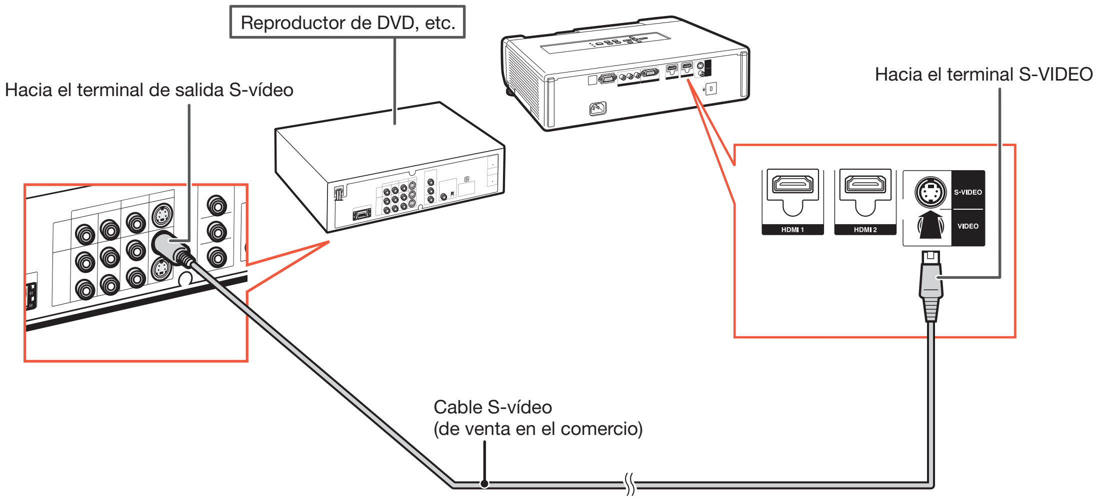
Para la conexión de vídeo, utilice un cable de acuerdo con las normas HDMI. El uso de cables que no cumplan las normas HDMI podría provocar fallos.



Nota

- Dependiendo de las especificaciones del equipo de vídeo o del cable digital DVI⇔HDMI, es posible que la transmisión de la señal no sea orrecta. (La especificación HDMI no admite todas las conexiones con un equipo de vídeo que tenga un terminal de salida digital HDMI mediante un cable digital DVI⇔HDMI.)
- HDMI (interfaz multimedia de alta definición) es una interfaz AV digital capaz de suministrar una señal de vídeo de alta definición, una señal de audio multicanal y una señal de control bidireccional con un solo cable.
- Gracias a que es compatible con el sistema HDCP (protección de contenido digital de banda ancha), la señal de vídeo digital no se degrada durante la transmisión y se consigue una imagen de alta calidad con una simple conexión.

Conexión a un equipo con un terminal de salida S-vídeo

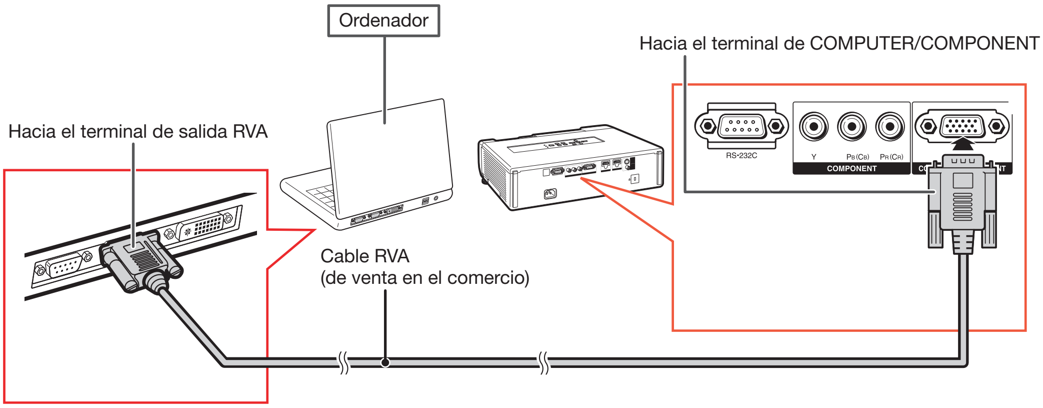


Refiérase a “Ejemplos de cables para la conexión” de la página **19** para conectar otro equipo.

Conexión a un ordenador

El ordenador es el último dispositivo a encender una vez que estén terminadas todas las conexiones.

Conexión a un ordenador usando el cable RVA



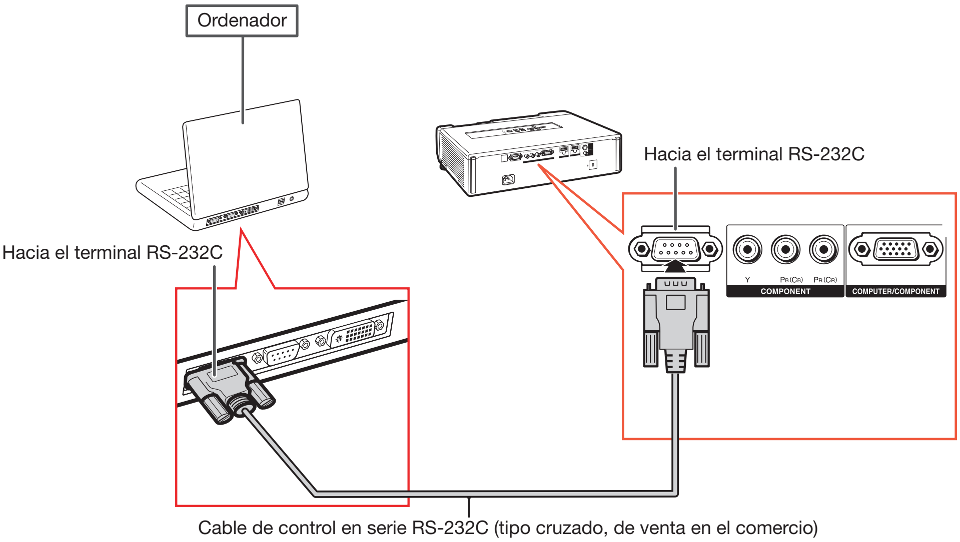
Nota

- Consulte la “Tabla de compatibilidad” de la página **70** para una lista de señales de ordenador compatibles con el proyector. El uso con otras señales de ordenadores que las indicadas podría provocar el fallo de algunas funciones.
- Para usar con algunos ordenadores Macintosh puede que sea necesario un adaptador Macintosh. Contacte con su concesionario Macintosh más cercano.
- **En algunos ordenadores, podría ser necesario activar el puerto de salida externo del ordenador para proyectar una imagen. (Presione las teclas “Fn” y “F5” simultáneamente si utiliza un ordenador portátil SHARP, por ejemplo).** Consulte las instrucciones específicas en el manual de manejo de su ordenador para activar el puerto de salida externa del ordenador.

Control del proyector mediante un ordenador

Cuando el terminal RS-232C del proyector está conectado a un ordenador, el ordenador se puede utilizar para controlar el proyector y comprobar el estado del proyector.

Cuando se conecta un ordenador mediante un cable de control en serie RS-232C



Nota

- La función RS-232C podría ser inoperante si el terminal del ordenador no está debidamente conectado. Consulte el manual de manejo del ordenador para más detalles.
- **Para más detalles sobre la especificaciones y los comandos del RS-232C, consulte la página 66.**

Información

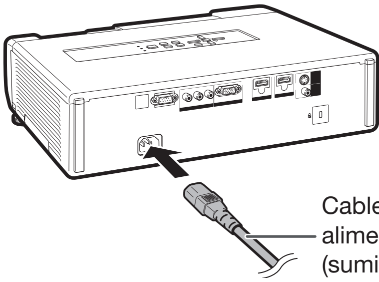
- No conecte el cable RS-232C a otro puerto que el terminal RS-232C del ordenador. Podría dañar su ordenador o su proyector.
- No conecte ni desconecte un cable de control en serie RS-232C al/del ordenador mientras esté en marcha. Podría dañar su ordenador.

Encendido/apagado del proyector

Conexión del cable de alimentación

Enchufe el cable de alimentación suministrado en el zócalo de CA situada en la cara trasera del proyector.

- El indicador de la alimentación se enciende en rojo y el proyector entra en modo de espera.



Información

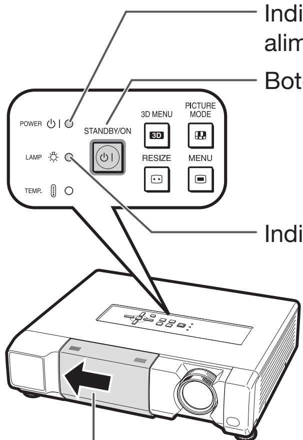
- El idioma predeterminado en fábrica es el inglés. Si quiere cambiar la visualización en pantalla a otro idioma, siga el procedimiento de la página **45**.

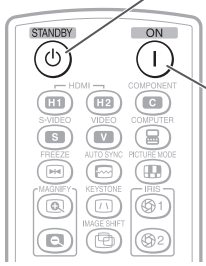
Encendido del proyector

Note que las conexiones a un equipo externo y a la toma de corriente deberán hacerse antes de las operaciones descritas abajo. (Consulte las páginas **20** a **23**.)

Abra la persiana del lente completamente y presione STANDBY/ON en el proyector u ON en el mando a distancia.

- El indicador de la alimentación se encenderá de color verde.
- El proyector estará listo para funcionar una vez que el indicador de la lámpara se ilumine.
- Cuando la persiana del lente está cerrada, el indicador de la alimentación parpadea, alternando verde y naranja, y el proyector no se enciende.





Nota

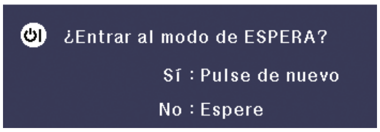
- **Acerca del indicador de lámpara**
  El indicador de lámpara se enciende para indicar el estado de la misma.
  Verde: La lámpara está encendida
  Parpadeando en verde: La lámpara está calentándose.
  Rojo: La lámpara se apaga de forma extraña o debe ser cambiada.
- Cuando encienda el proyector, la imagen podrá parpadear ligeramente durante el primer minuto desde que se enciende la lámpara. Esta es una operación normal debida a que el circuito de control de la lámpara está estabilizando las características de salida de la misma. Esto no debe considerarse como un defecto de funcionamiento.
- Si el proyector se pone en el modo de espera y se enciende inmediatamente después, la lámpara podrá tardar un poco en iniciar la proyección.

Apagado del proyector (Puesta del proyector en el modo de espera)

Presione STANDBY/ON en el proyector o STANDBY en el mando a distancia, y luego presione de nuevo ese botón, mientras se visualiza el mensaje de confirmación, para poner el proyector en el modo de espera.

- No se puede encender el proyector durante el enfriamiento.

Visualización en pantalla



Información

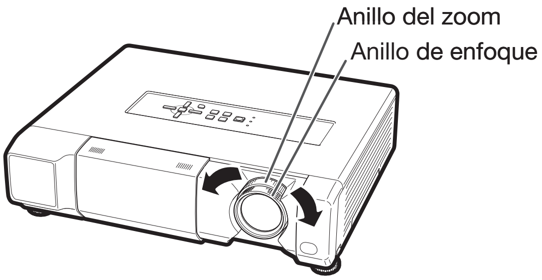
- **Función Apagado directo:**
  Puede desenchufar el cable de alimentación de la toma de CA incluso aunque el ventilador de enfriamiento esté funcionando.

Ajuste de la imagen proyectada

1 Ajuste de enfoque

Puede ajustar el enfoque con el anillo de enfoque del proyector.

Gire el anillo de enfoque para ajustar el enfoque mientras ve la imagen proyectada.



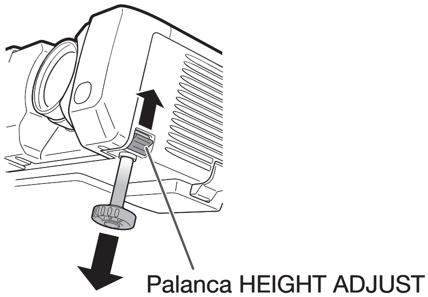
2 Ajuste del tamaño de la pantalla

Puede ajustar el tamaño de la pantalla con el anillo del zoom del proyector.

Gire el anillo del zoom para ampliar o comprimir el tamaño de la pantalla.

3 Ajuste de la altura

La altura del proyector se puede ajustar usando los patas de ajuste.
Cuando la pantalla esté por encima del proyector, la imagen de proyección podrá hacerse más alta ajustando el proyector.



1. **Levante el proyector para ajustar su altura mientras levanta la palanca HEIGHT ADJUST.**

2. **Retire sus manos de la palanca HEIGHT ADJUST del proyector después de haber ajustado la altura.**
   - El ángulo de proyección se puede ajustar hasta 9 grados a partir de la superficie en la que está colocado el proyector.



Nota

- Cuando ajuste la altura del proyector se producirá distorsión trapecial. Siga los procedimientos de Corrección de distorsión trapecial para corregir la distorsión. (Consulte las páginas **25** y **44**.)

Información

- No aplique demasiada presión en el proyector cuando los patas de ajuste del frente salgan.
- Cuando baje el proyector, tenga cuidado para que sus dedos no queden atrapados en el área entre los patas de ajuste y el proyector.
- Sujete firmemente el proyector mientras lo levanta o transporta.
- No lo sujete por el objetivo.

Corrección Keystone

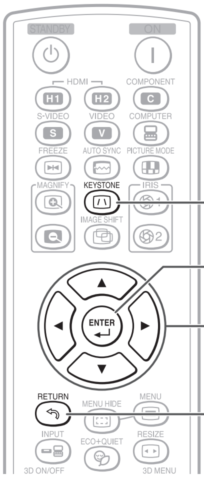
Esta función puede corregir la distorsión de una imagen proyectada hacia una pantalla esférica o cilíndrica, así como también la distorsión trapezoidal de una imagen en una pantalla plana y rotar la imagen con el ángulo deseado.

■ Distorsión trapecial

Cuando la imagen se proyecta desde la parte superior o inferior hacia la pantalla inclinada, la imagen se distorsiona de forma trapecial. A la función para corregir la distorsión trapecial se le llama corrección Keystone.

Nota

- La corrección Keystone se puede ajustar hasta un ángulo de aproximadamente ±40 grados con “Clave-V” y aproximadamente ±30 grados con “Clave-H”.



Botón ◀, ▶	Para corrección Keystone horizontal.
Botón ▲, ▼	Para corrección Keystone vertical.

1 Presione KEYSTONE para entrar al modo de Keystone.

- Aparece la lista del modo de Keystone.

KEYSTONE MO.
E.TRAPEC.
ESFERA
ROTACIÓN
⇕ SEL. ↵ INTRO FIN

2 Presione ▲/▼ para seleccionar “E.TRAPEC.” y luego presione ENTER.

- Aparece la guía del menú Keystone.

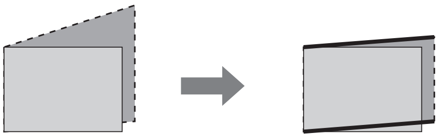
E.TRAPEC. H: 0 V: 0
FIN ✣ AJUSTE
↵ PATRÓN DE PRUEBA REPOSICIÓN

Botones seleccionables	Descripción
FIN→**KEYSTONE**	Sale del modo de Keystone.
AJUSTE→▲/▼/◀/▶	Ajusta la corrección Keystone.
PATRÓN DE PRUEBA →**ENTER**	Muestra el patrón de prueba.
REPOSICIÓN→**RETURN**	Regresa a la configuración por defecto.

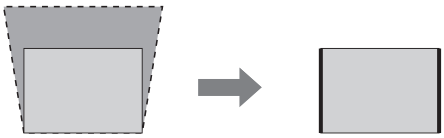
3 Presione ▲/▼/◀/▶ para ajustar la corrección de distorsión trapecial.

Corrección de distorsión trapecial

Clave-H:



Clave-V:



Nota

- Para regresar a la configuración por defecto, presione **RETURN** mientras el visualizador del modo de Keystone está en pantalla.

Información

- Cuando ajuste la imagen utilizando la corrección Keystone/Esfera/Rotación, las líneas rectas y los bordes de la imagen pueden aparecer irregulares.

4 Presione KEYSTONE.

- El visualizador del modo de Keystone desaparecerá.

■ Esfera

Esta función puede corregir la distorsión de una imagen proyectada hacia una pantalla esférica o cilíndrica.

1 **Presione KEYSTONE para entrar al modo de Keystone.**

- Aparece la lista del modo de Keystone. (Consulte la página **25**.)

2 **Presione ▲/▼ para seleccionar "ESFERA" y luego presione ENTER.**

- Aparece la guía del menú Esfera.

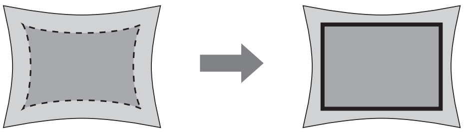
Elementos seleccionables	Descripción
REGRESAR	Regresa a la lista del modo de Keystone.
AJUSTE	Ajusta la corrección de Esfera.
PATRÓN DE PRUEBA	Muestra el patrón de prueba.
REPOSICIÓN	Regresa a la configuración por defecto.

3 **Presione ▲/▼/◀/▶ para ajustar el modo de corrección de Esfera.**

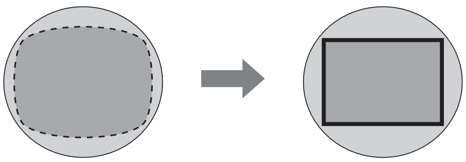
Botón ▲, ▶	Para corrección de la distorsión cóncava
Botón ▼, ◀	Para corrección de la distorsión convexa

Corrección de Esfera

Corrección de la distorsión cóncava:



Corrección de la distorsión convexa:



Nota

- Para regresar a la configuración por defecto, presione **RETURN** mientras el visualizador del modo de Keystone está en pantalla.

4 **Presione KEYSTONE.**

- El visualizador del modo de corrección de Esfera desaparecerá.

■ Rotación

Esta función gira la imagen en un ángulo arbitrario.

1 **Presione KEYSTONE para entrar al modo de Keystone.**

- Aparece la lista del modo de Keystone. (Consulte la página **25**.)

2 **Presione ▲/▼ para seleccionar "ROTACIÓN" y luego presione ENTER.**

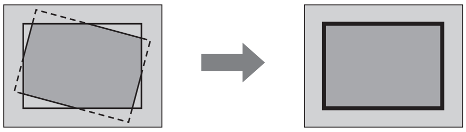
- Aparece la guía del menú Rotación.

Elementos seleccionables	Descripción
REGRESAR	Regresa a la lista del modo de Keystone.
AJUSTE	Ajusta la corrección de Rotación.
PATRÓN DE PRUEBA	Muestra el patrón de prueba.
REPOSICIÓN	Regresa a la configuración por defecto.

3 **Presione ▲/▼/◀/▶ para ajustar el modo de corrección de Rotación.**

Botón ▲, ▶	Rota la imagen en sentido horario.
Botón ▼, ◀	Rota la imagen en sentido anti-horario.

Corrección de Rotación



Nota

- Para regresar a la configuración por defecto, presione **RETURN** mientras el visualizador del modo de Keystone está en pantalla.

4 **Presione KEYSTONE.**

- El visualizador del modo de corrección de Rotación desaparecerá.

Cambio del modo de entrada

Seleccione el modo de entrada apropiado para el equipo conectado.

Presione HDMI1, 2, COMPONENT, S-VIDEO, VIDEO o COMPUTER en el mando a distancia para seleccionar el modo de entrada.

- Cuando presiona **INPUT** en el proyector o en el mando a distancia, aparece la lista ENTRADA. Presione ▲/▼ para cambiar el modo de entrada.

Lista ENTRADA

ENTRADA
H1 HDMI1
H2 HDMI2
C COMPONENT
COMPUTER
S S-VIDEO
V VIDEO

Nota

- Al cambiar el modo de ENTRADA, la imagen que aparece a continuación se mostrará en la esquina superior derecha de la pantalla. (Puede confirmar el modo de entrada seleccionado y la información de la señal de entrada.)

H1 HDMI1
YPbPr
1080P 3D

- Cuando se muestra (gafas), "3D" se ajusta en "Activado".
- Si aparece 3D, quiere decir que está entrando una señal de imagen 3D que se puede detectar automáticamente.

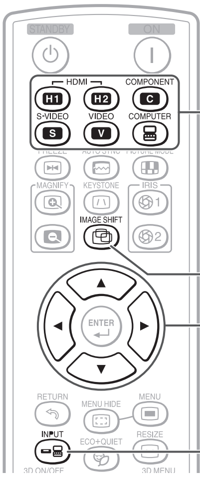
Ajuste de la posición horizontal y vertical de la imagen

1 Presione IMAGE SHIFT para entrar al modo Desp. imagen.

- Aparece la guía del menú Desp. imagen.

DESP. IMAGEN	H: 0	V: 0
FIN	AJUSTE	
	REPOSICIÓN	

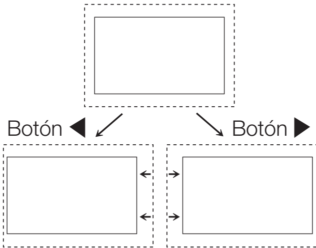
Botones seleccionables	Descripción
FIN→**IMAGE SHIFT**	Sale del modo Desp. imagen.
AJUSTE→▲/▼/◀/▶	Ajuste el Desp. imagen.
REPOSICIÓN→**RETURN**	Regresa a la configuración por defecto.



2 Presione ▲/▼/◀/▶ para ajustar la posición vertical y horizontal de la imagen.

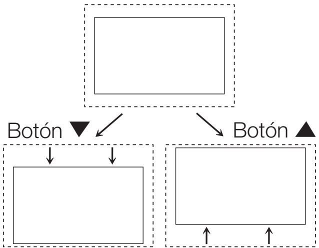
Desp. Ima.H

Elementos seleccionables	Botón ◀	Botón ▶
Desp. Ima.H	Hacia la izquierda	Hacia la derecha



Desp. Ima.V

Elementos seleccionables	Botón ▼	Botón ▲
Desp. Ima.V	Hacia abajo	Hacia arriba

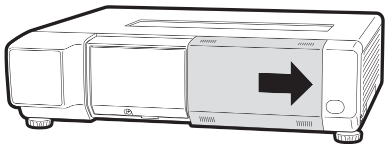


Nota

- Para regresar a la configuración por defecto, presione **RETURN** cuando la guía del menú Desp. imagen aún esté en la pantalla.
- El rango ajustable de Desp. imagen puede variar en función de:
  - el modo de cambio de tamaño
  - el modo de imagen
  - la resolución de la señal de entrada
  - el tipo de señal 3D de la entrada

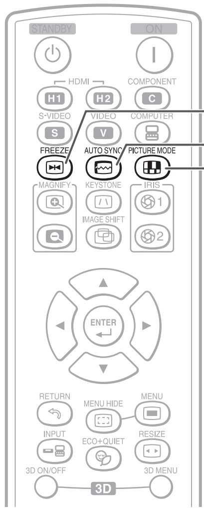
Visualización temporal de una pantalla negra

Cierre la persiana del lente para mostrar, temporalmente, una pantalla negra.



Nota

- Cuando cierre la persiana del lente, el proyector se apagará automáticamente después de 30 minutos aproximadamente.



Congelación de una imagen en movimiento

1 **Presione FREEZE.**
- La imagen proyectada se congela.

2 **Presione de nuevo FREEZE para volver a la imagen en movimiento del dispositivo conectado.**

Sincronización automática (Ajuste de sincronización automática)

La función de sincronización automática se activa cuando se detecta una señal de entrada después de encenderse el proyector.

Presione AUTO SYNC para ajustar manualmente con la función de sincronización automática.

Nota

- Cuando no se pueda obtener la imagen óptima con el ajuste de sincronización automática, use el menú de ayuda para hacer los ajustes manualmente. (Consulte la página **41**.)

Selección del modo de imagen

Puede seleccionar el modo de imagen adecuado a la imagen proyectada, como películas o videojuegos.

Presione PICTURE MODE.

- Cuando presione **PICTURE MODE**, el modo de imagen cambiará en el orden siguiente:

Estándar → Natural → Dinámica → Cinema1 → Cinema2 → Juego → Estándar

Nota

- Consulte la página **37** para conocer detalles del modo de imagen.

Visualización de una parte ampliada de la imagen

Los gráficos, tablas y otras partes de las imágenes proyectadas pueden ampliarse. Esto puede resultar útil al proporcionar explicaciones más detalladas.

1 **Presione MAGNIFY en el mando a distancia.**

- Amplía la imagen.
- Presione o **MAGNIFY** para ampliar o reducir la imagen proyectada.

Nota

Presione .

×1 ×2 ×3 ×4 ×9

Presione .

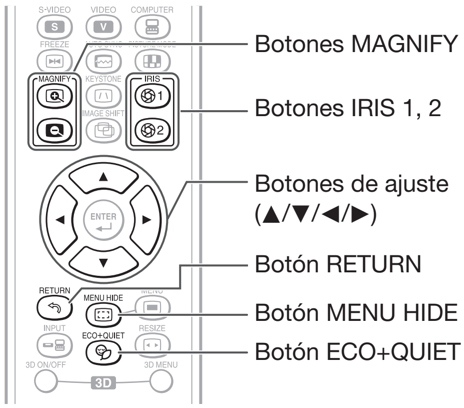
- Puede cambiar la posición de la imagen ampliada utilizando ▲, ▼, ◀ y ▶.

2 **Presione RETURN en el mando a distancia para cancelar la operación.**

- Para volver a la configuración predeterminada (x1), presione **RETURN** cuando se muestre el visualizador del modo ampliar.

Nota

- Los aumentos que se pueden seleccionar difieren en función de la señal de entrada.
- Esta función no está disponible en el modo 3D.
- En los siguientes casos, la imagen volverá a su tamaño normal (×1).
  - Cuando cambia el modo de ENTRADA.
  - Cuando se ha presionado **RETURN** mientras se muestra el visualizador del modo ampliar.
  - Cuando se cambie la señal de entrada.
  - Cuando la resolución y la frecuencia de actualización (frecuencia vertical) de la señal de entrada cambien.
  - Cuando se modifica el modo de cambio de tamaño.
  - Cuando se modifica el modo de imagen.
  - Cuando se cambia entre los modos 2D y 3D.



Cambio del ajuste Iris

Esta función controla la cantidad de luz proyectada y el contraste de la imagen.

Presione IRIS 1 ó 2

- Cada vez que presione este botón mientras el proyector esté funcionando, cambia el modo según el orden siguiente:

■ IRIS 1 Alto brillo ⟷ Alto contraste

■ IRIS 2 Activado ⟷ Desactivado

Nota

- Para más detalles, consulte la página **38**.

Ocultar el menú temporalmente (Menú Hide)

Cuando se muestre la pantalla del menú, puede ocultarlo temporalmente presionando y sosteniendo MENU HIDE en el mando a distancia. Esto es útil cuando, por ejemplo, esté revisando la información de ajuste de vídeo.

Activación/desactivación del modo eco+silencioso

Presione ECO+QUIET para activar/ desactivar el modo eco+silencioso.

- Cuando el modo eco+silencioso está ajustado a “Activado”, el ruido del ventilador de enfriamiento se reduce y el consumo de corriente disminuye, lo que prolonga la vida útil de la lámpara.

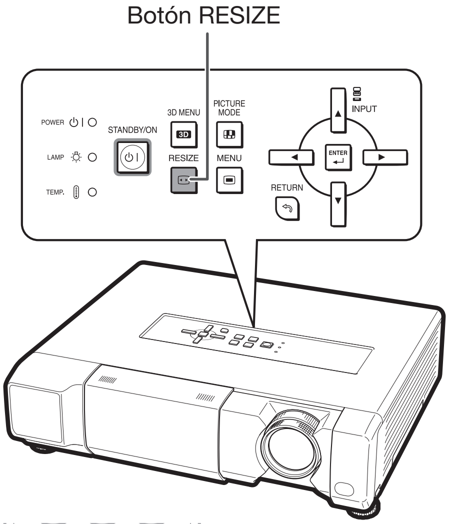
Nota

- Consulte “Eco + Silencio” en la página **38** para conocer más detalles.

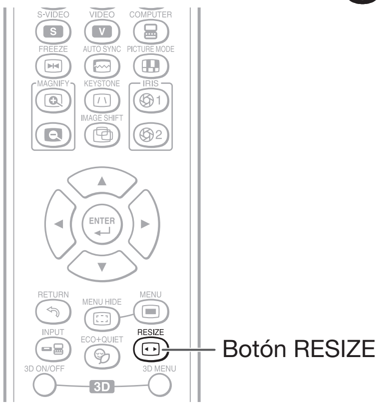
Modo de cambio de tamaño

Esta función le permite modificar o personalizar el modo de cambio de tamaño para mejorar la imagen de entrada.

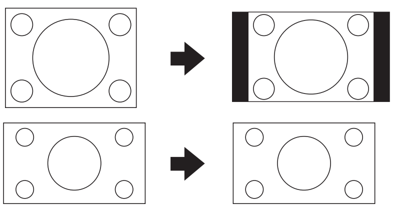
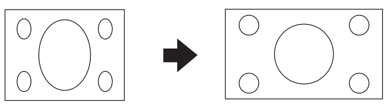
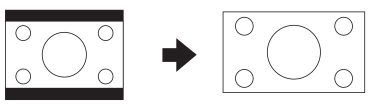
Presione RESIZE en el proyector o en el mando a distancia.

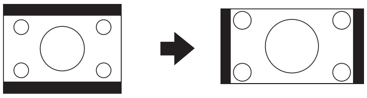
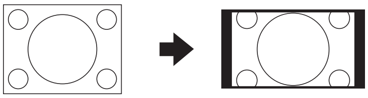
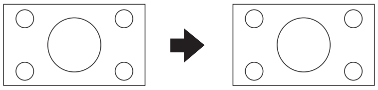


> **Nota**
> - **La función CAMBIO TAMAÑO que puede seleccionarse varía dependiendo de la señal de entrada (resolución y frecuencia vertical).**



Modo de cambio de tamaño

CAMBIO TAMAÑO	Imagen resultante en la pantalla
NORMAL	La imagen se muestra con la proporción original. 
16:9	Una imagen comprimida de una proporción 16:9 a una proporción 4:3 se restaura a una proporción 16:9 y se muestra a pantalla completa. 
ZOOM DE CINE	Una imagen CinemaScope o una imagen con una proporción 16:9 se muestra a pantalla completa. 

CAMBIO TAMAÑO	Imagen resultante en la pantalla
ZOOM 14:9	Una imagen con una proporción 14:9 y buzón se agranda al mismo tiempo que conserva su proporción original. 
ZOOM INTELIGENTE	Una imagen con una proporción 4:3 se agranda ligeramente. 
PUNTO POR PUNTO	La imagen se muestra de acuerdo con la señal de entrada original. 

Acerca de los derechos de autor

- Cuando utilice la función CAMBIO TAMAÑO para seleccionar el tamaño de una imagen con una proporción diferente a la de una imagen de vídeo o de un programa de televisión, la imagen puede parecer diferente al original. Tómelo en cuenta a la hora de seleccionar un tamaño de imagen.
- El uso de las funciones CAMBIO TAMAÑO o sobreexploración para comprimir o ampliar la imagen con fines comerciales o públicos en cafés, hoteles, etc., puede infringir los derechos de autor, de los titulares de dichos derechos, protegidos por ley. Respete la legislación vigente.

Elementos de la barra de menú

La sección siguiente muestra los elementos que se pueden ajustar en el proyector.
Los elementos seleccionables varían en función de la entrada seleccionada, de las señales de entrada o de los valores ajustados. Los elementos que no se pueden seleccionar aparecen en gris.

Menú “Imagen”

Menú principal / **Submenú**

- Imagen ➞Página **37**
  - Modo de imagen ➞Página **37**
    - Estándar
    - Natural
    - Dinámica
    - Cinema1
    - Cinema2
    - Juego
  - Contraste –30 ↔ +30
  - Brillantez –30 ↔ +30
  - Color –30 ↔ +30
  - Matiz –30 ↔ +30
  - Nitidez –30 ↔ +30
  - Rojo –30 ↔ +30
  - Azul –30 ↔ +30
  - Temp Clr –2 ↔ +2 ➞Página **37**
  - IRIS1(Ma.) ➞Página **38**
    - Alto brillo
    - Alto contraste
  - IRIS2(Aut) ➞Página **38**
    - Activado
    - Desactivado
  - Eco + Silencio ➞Página **38**
    - Activado
    - Desactivado
  - Avanzado ➞Página **38**
    - Gamma –2 ↔ +2 ➞Página **38**
    - C.M.S.1 ➞Página **38**
      - Sel. Color
      - Tono
      - Saturación
      - Valor
      - Efecto
      - C.M.S.1
        - Activado
        - Desactivado
      - Reposición
      - Regresar
    - C.M.S.2 ➞Página **38**
      - Sel. Color
      - Tono
      - Saturación
      - Valor
      - Efecto
      - C.M.S.2
        - Activado
        - Desactivado
      - Reposición
      - Regresar
    - Énfasis blanco ➞Página **40**
      - Activado
      - Desactivado
    - Mod. película ➞Página **40**
      - Auto
      - Desactivado
    - Mejor Detal. –30 ↔ +30 ➞Página **40**
    - DNR ➞Página **40**
    - MNR ➞Página **40**
      - (DNR / MNR) Desactivado
      - Nivel 1
      - Nivel 2
      - Nivel 3
  - Reposición ➞Página **40**

Menú “AJ. DE SEÑAL”

Menú principal / **Submenú**

- AJ. DE SEÑAL ➞Página **41**
  - Reloj −150 ↔ +150 ➞Página **41**
  - Fase −30 ↔ +30 ➞Página **41**
  - Pos.H. −150 ↔ +150 ➞Página **41**
  - Pos.V. −60 ↔ +60 ➞Página **41**
  - Reposición
  - Resolución ➞Página **41**
  - Sinc.auto. ➞Página **41**
    - Activado
    - Desactivado
  - Tipo de señal ➞Página **41**
    - Auto
    - RVA
    - YPbPr
  - Señal de vídeo ➞Página **42**
    - Auto
    - PAL
    - SECAM
    - NTSC4.43
    - NTSC3.58
    - PAL-M
    - PAL-N
    - PAL-60
  - Conf video ➞Página **42**
    - 0 IRE
    - 7.5 IRE
  - Margen dinámico ➞Página **42**
    - Auto
    - Estándar
    - Mejorada
  - Info. de señal : ➞Página **42**

Menú “PANT-AJ”

Menú principal / **Submenú**

- PANT-AJ ➞Página **43**
  - Cambio tamaño ➞Página **43**
  - Desp. Ima.H −30 ↔ +30 ➞Página **43**
  - Desp. Ima.V −30 ↔ +30 ➞Página **43**
  - Sbxplor. ➞Página **43**
    - Activado
    - Desactivado
  - Clave-Auto V ➞Página **44**
  - Keystone Mo. ➞Página **44**
    - E.Trapec.
    - Esfera
    - Rotación
  - Clave-H −60 ↔ +60 ➞Página **44**
  - Clave-V −80 ↔ +80 ➞Página **44**
  - Esfera −30 ↔ +30 ➞Página **44**
  - Rotación −50 ↔ +50 ➞Página **45**
  - Visualizador ➞Página **45**
    - Activado
    - Desactivado
  - Brillo OSD ➞Página **45**
    - Estándar
    - Nivel 1
    - Nivel 2
  - Fondo ➞Página **45**
    - Logotipo
    - Azul
    - Ninguno
  - Posición menú ➞Página **45**
    - Central
    - Der. super.
    - Der. infer.
    - Izq. super.
    - Izq. infer.
  - Modo PRY ➞Página **45**
    - Frente
    - Techo y frente
    - Detrás
    - Techo y detrás
  - Idioma(Language) ➞Página **45**
    - English
    - Deutsch
    - Español
    - Nederlands
    - Français
    - Italiano
    - Svenska
    - Português
    - Русский
    - polski
    - Magyar
    - Türkçe
    - عربي
    - فارسی
    - 汉语
    - 한국어
    - 日本語

Funciones útiles

Elementos de la barra de menú (Continuación)

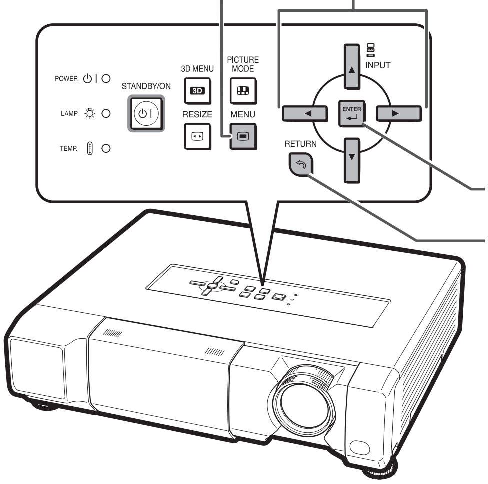
Menú "PRY-AJ"

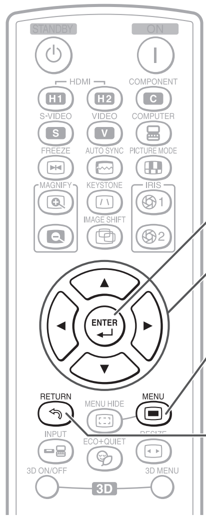
Menú principal	Submenú	
PRY-AJ ➞Página **46**	Desconex Automát ➞Página **46**	Activado Desactivado
	Modo Económico ➞Página **46**	Activado Desactivado
	One Touch ➞Página **46**	Activado Desactivado
	Pausa ➞Página **46**	Activado Desactivado
	Nom.entr. ➞Página **47**	
	Mod.demo ➞Página **47**	Activado Desactivado
	RS-232C ➞Página **47**	9600bps 38400bps 115200bps
	Modo vent. ➞Página **47**	Normal Alta
	Reposicionar todo ➞Página **47**	
	Temp lámp (dur) ➞Página **47**	

"MENÚ 3D"

Menú principal	Submenú	
MENÚ 3D ➞Página **55**	3D ➞Página **55**	Activado Desactivado
	Formato de 3D ➞Página **55**	Auto Una al lado de la otra Arriba y abajo
	Ajuste de la profundidad de 3D −15 ↔ +15 ➞Página **55**	
	Nivel del emisor de IR ➞Página **55**	Normal Alta
	Cambio automático a 3D ➞Página **55**	Sí No
	Información de tiempo de visionado ➞Página **55**	Sí No
	Invertir ➞Página **55**	

Uso de la pantalla de menú





- Pulse **RETURN** para volver a la pantalla anterior cuando se visualiza el menú.

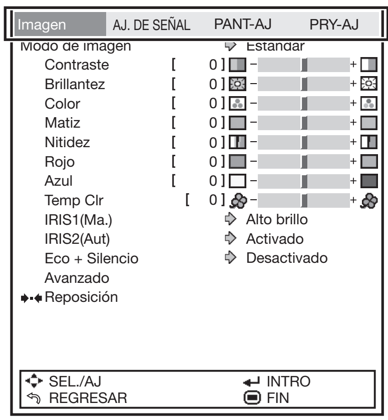
Selecciones de menús (Ajustes)

- Esta operación también se puede realizar con los botones del proyector.

1 **Presione MENU.**
- Se visualiza la pantalla de menú “Imagen” para el modo de entrada seleccionado.

2 **Presione ▶ o ◀ para seleccionar la pantalla del menú y ajustar la barra del menú.**

Ejemplo: La pantalla del menú “Imagen” cuando COMPONENT está seleccionado para el modo entrada



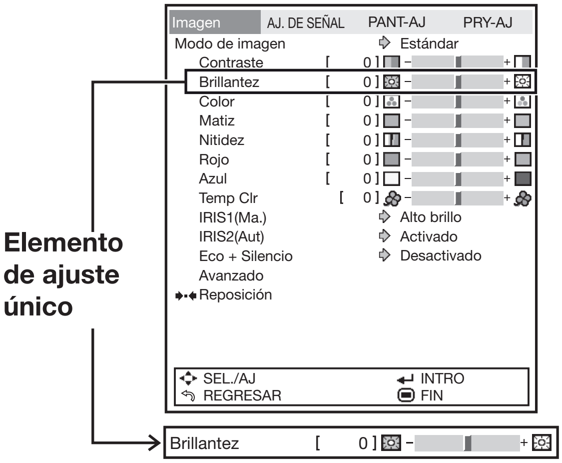
Barra del menú

3 **Presione ▲ o ▼ para seleccionar el elemento que desea ajustar.**
(Ejemplo: Selección de "Brillantez")

Para ajustar la imagen proyectada mientras la mira

Presione ENTER.
- El elemento de ajuste seleccionado ("Brillantez" por ejemplo) aparece abajo de la pantalla.
- Al presionar ▲ o ▼, aparece el elemento siguiente. ("Brillantez" se sustituye por "Color", por ejemplo, al presionar ▼.)

Nota
- Presione **RETURN** para volver a la pantalla anterior.

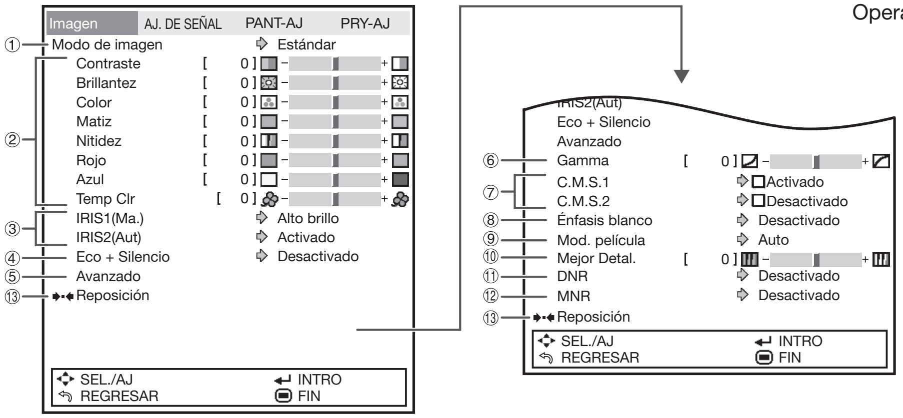


4 **Presione ▶ o ◀ para ajustar el elemento seleccionado.**
- El ajuste se guarda.
- Para algunos elementos del menú, presione ▶ para visualizar el submenú y presione ▲ o ▼ para seleccionar un elemento de ajuste, luego presione **ENTER**.

5 **Presione MENU.**
- La pantalla de menú desaparecerá.

Ajuste de imagen (Menú “Imagen”)

Operación de menú ⇒ Página **35**



①Selección del modo de imagen

Esta función le permite seleccionar el modo de imagen que mejor se adapta a la luminosidad de la sala y al tipo de imagen proyectada.

Elementos seleccionables	Descripción	Los ajustes por defecto principales de cada elemento cuando se selecciona Modo Imagen.				
		Temp Clr	Énfasis blanco	IRIS1(Ma.)	IRIS2 (Aut)	Eco + Silencio
Estándar	Para una imagen estándar	0	Desactivado	Alto brillo	Activado	Desactivado
Natural	Se obtiene una imagen con colores equilibrados.	0	Desactivado	Alto brillo	Desactivado	Desactivado
Dinámica	Se obtiene una imagen con colores intensos.	0	Activado	Alto brillo	Desactivado	Desactivado
Cinema1	Para ver imágenes con un brillantez ligeramente atenuada en una sala oscura	-1	Desactivado	Alto contraste	Desactivado	Activado
Cinema2	Para ver imágenes con un brillantez ligeramente reforzada en una sala oscura	-1	Desactivado	Alto contraste	Activado	Activado
Juego	Use esto cuando el audio y la imagen no estén sincronizados o cuando desee crear una imagen más nítida.	0	Activado	Alto brillo	Desactivado	Desactivado

• Puede poner o ajustar cada elemento del menú “Imagen” según sus preferencias. Cualquier cambio que usted haga quedará memorizado.

Nota

• También puede presionar **PICTURE MODE** en el mando a distancia para seleccionar el modo de imagen. (Consulte la página **28**.)
• Los ajustes por defecto están sujetos a cambios sin previo aviso.

②Ajuste de la imagen

Elementos de ajuste	Botón ◀	Botón ▶
Contraste	Para menos contraste.	Para más contraste.
Brillantez	Para menos brillo.	Para más brillo.
Color	Para menos intensidad del color.	Para más intensidad del color.
Matiz	Para dar a la piel un tono morado.	Para dar a la piel un tono verdusco.
Nitidez	Para menos nitidez.	Para más nitidez.
Rojo	Para que las imágenes sean menos rojizas.	Para que las imágenes sean más rojizas.
Azul	Para que las imágenes sean menos azuladas.	Para que las imágenes sean más azuladas.
Temp Clr	Para enrojecer ligeramente las imágenes (colores ligeramente más cálidos).	Para aumentar ligeramente la tonalidad azul en las imágenes (colores ligeramente más fríos).

Ajuste de imagen (Menú "Imagen") (Continuación)

Operación de menú ⇒ Página **35**

③ Cambio del ajuste Iris

Esta función permite controlar la cantidad de luz proyectada y el contraste de la imagen.

■ IRIS1(Ma.)

Elementos seleccionables	Descripción
Alto brillo	Este modo da prioridad al brillo sobre el contraste.
Alto contraste	Este modo da prioridad al contraste sobre el brillo.

■ IRIS2(Aut)

Esto automáticamente selecciona el contraste óptimo para que se adapte a la imagen.

Elementos seleccionables	Descripción
Activado	Este modo otorga prioridad al contraste, por medio del ajuste automático.
Desactivado	Este modo da prioridad al brillo sin usar el ajuste automático.

Nota

- También puede utilizar **IRIS 1**, **2** en el mando a distancia para modificar Iris. (Consulte la página **29**.)

④ Eco + Silencio

Elementos seleccionables	Brillantez y consumo
Activado	Aprox. 75%
Desactivado	100%

Nota

- Cuando "Eco + Silencio" está configurado sobre "Activado", el consumo eléctrico se reduce y la vida útil de la lámpara se alarga. (El brillo de la proyección se reduce de aproximadamente un 25%.)

⑤ Uso del menú Avanzado

"Avanzado" le permite efectuar ajustes más finos en la imagen de manera que se visualice como Ud. quiere. Para visualizar el menú Avanzado, seleccione "Avanzado" y presione **ENTER**.

Nota

- Una vez que los ajustes "Avanzado" estén visibles, seleccione de nuevo "Avanzado" y presione **ENTER** para volver al menú "Imagen".

⑥ Corrección de gradación de vídeo (Corrección Gamma)

Cuando las áreas más oscuras de la imagen sean imperceptibles debido a la imagen o al entorno de la proyección, puede corregir la configuración gamma para crear imágenes más brillantes y fáciles de ver.

Elementos seleccionables	Descripción
+2	Suministra una gradación más brillante.
+1	
0	Configuración estándar
–1	Suministra una gradación más oscura.
–2	

⑦ Ajuste de los colores

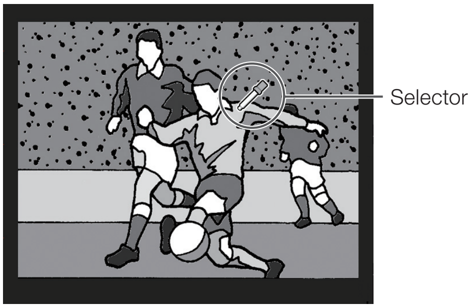
Puede seleccionar el color de la imagen proyectada para corregirlo y luego ajustarla al color deseado configurando "Tono", "Saturación", "Valor" y "Efecto".

Nota

- Antes de realizar este ajuste, prepare la imagen a ajustar.
- Puede hacer este ajuste más fácil en imágenes quietas que en movimiento.

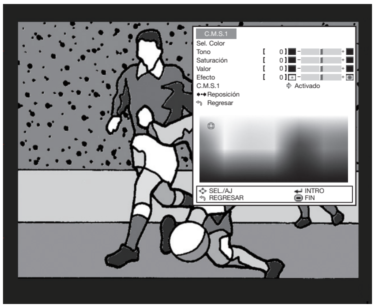
1 **Seleccione "C.M.S.1" o "C.M.S.2" (C.M.S.: Sistema de Administración del Color) en el menú "Avanzado" y presione ENTER.**

- Si no hay datos para el color corregido almacenado, se muestra la pantalla de selección de color y el selector. (Vaya al paso 2.)



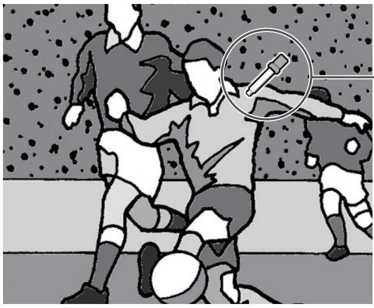
Operación de menú ⇒ Página **35**

- Si no hay datos para el color corregido almacenado, se muestra la pantalla de ajuste del color C.M.S. (Vaya al paso 3.)



2 Use el selector y seleccione el color de la imagen proyectada para corregirlo. El selector puede operarse con los botones de ajuste (▲/▼/◀/▶) del mando a distancia.

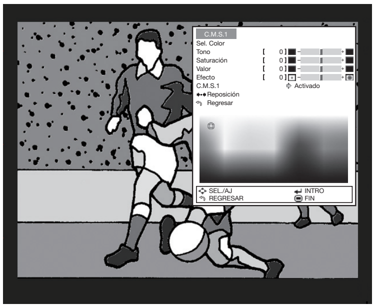
- Pueden hacerse ajustes mas finos agrandando la imagen proyectada usando 🔍 o 🔍 **MAGNIFY**.



- Al continuar presionando los botones de ajuste (▲/▼/◀/▶), el selector se mueve rápidamente.

Después de seleccionar el color de la imagen proyectada para corregirlo, presione **ENTER**. Se muestra la pantalla de ajuste del color C.M.S. (Vaya al paso 3.)

3 Defina o ajuste cada elemento de la pantalla de ajuste de color C.M.S.



Pantalla de ajuste de color C.M.S.:

Elementos seleccionables	Descripción
Sel. Color	Empiece seleccionando el color que se va a corregir.
Tono	Defina el tono de los colores principales.
Saturación	Defina la saturación de los colores principales.
Valor	Defina el valor de los colores principales.
Efecto*1	Especifique el rango de la corrección del color.
C.M.S.1*2 (o C.M.S.2)	Revise la apariencia de la imagen proyectada después de la corrección anterior.
Reposición	Defina “Tono”, “Saturación”, “Valor”, y “Efecto” a sus valores por defecto.
Regresar	Termine la corrección y cierre la pantalla de ajuste del color C.M.S.

*1 Para especificar el rango de la corrección del color, seleccione “Efecto” y presione el botón ◀ o ▶.

Botón ◀	Especifica un rango menor.
Botón ▶	Especifica un rango mayor.

*2 Para revisar la apariencia de la imagen proyectada, seleccione “C.M.S.1” (o “C.M.S.2”) y definia en “Activado” o “Desactivado”.

Activado	La apariencia de la imagen proyectada después del ajuste reflejado del color anterior, se puede revisar.
Desactivado	La apariencia de la imagen proyectada del primer ajuste del color, se puede revisar.

4 Para terminar el ajuste de color C.M.S., seleccione “Regresar” y presione ENTER.

Nota

- El ajuste de color C.M.S. puede realizarse para cada color en “C.M.S.1” y “C.M.S.2”.

Operación de menú ⇒ Página 35

⑧ Ajuste de Énfasis blanco

Énfasis blanco utiliza la tecnología Énfasis blanco de Texas Instruments. La imagen se vuelve más clara mientras la reproducción de color se mantiene en un nivel alto.

Elementos seleccionables	Descripción
Activado	La función Énfasis blanco está activa.
Desactivado	La función Énfasis blanco no está activa.

⑨ Selección del modo película

Esta función permite reproducir con la mayor calidad imágenes originalmente proyectadas a 24 fps, como las películas en DVD.

Elementos seleccionables	Descripción
Auto	Las películas se reconocen automáticamente.
Desactivado	Las películas no se reconocen.

⑩ Configuración de la mejora de detalles

Esta función mejora los detalles de las imágenes y por lo tanto crea un sentido de profundidad mayor.

Botón ◀	Suministra menos mejora de los detalles.
Botón ▶	Suministra mejores detalles.

⑪ Reducción del ruido de la imagen (DNR)

La reducción de ruido digital de vídeo (DNR) garantiza imágenes de gran calidad con un mínimo de trazos puntuales y de ruido de color cruzado.

Elementos seleccionables	Descripción
Desactivado	La función DNR no está activada.
Nivel 1	Define el nivel de DNR para mejorar la nitidez de la imagen.
Nivel 2	
Nivel 3	

Nota

- **Ajuste "DNR" en "Desactivado" en los casos siguientes:**
  - Cuando la imagen es borrosa.
  - Cuando los contornos y los colores de las imágenes en movimiento persisten.
  - Al proyectar programas de TV con una señal débil.
- Esta función está disponible para las siguientes señales.
  Con entrada de S-VIDEO o VIDEO:
  - 480I/480P
  - 576I/576P

⑫ Reducción del ruido de mosquito (MNR)

El ruido de mosquito se puede reducir.

Elementos seleccionables	Descripción
Desactivado	La MNR no funciona.
Nivel 1	Define el nivel de MNR para mejorar la nitidez de la imagen.
Nivel 2	
Nivel 3	

Nota

- **Ajuste "MNR" en "Desactivado" en los casos siguientes:**
  - Cuando la imagen es borrosa.
  - Cuando los contornos y los colores de las imágenes en movimiento persisten.
  - Al proyectar programas de TV con una señal débil.
- Esta función está disponible para las siguientes señales.
  Con entrada de S-VIDEO o VIDEO:
  - 480I/480P
  - 576I/576P

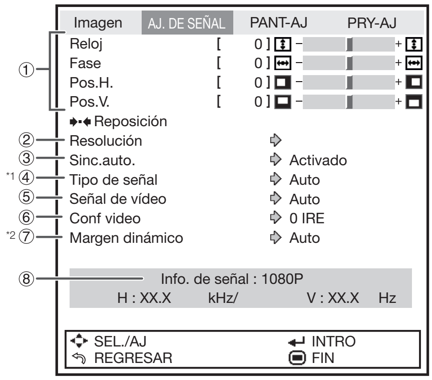
⑬ Reposición de todos los ajustes

Para reponer todas las especificaciones por defecto de todos los elementos de ajuste, seleccione "Reposición" y presione **ENTER**.

Ajuste de la imagen de ordenador (Menú “AJ. DE SEÑAL”)

Operación de menú ⇒ Página **35**

La ilustración que se muestra aquí es sólo una explicación y puede ser diferente a lo que realmente aparece en pantalla.



*1 Si el modo de entrada es una entrada de tipo S-VIDEO o VIDEO, la pantalla “Señal de vídeo” aparece.
*2 Mostrado cuando el modo de entrada es una entrada de tipo HDMI.

① Ajuste de la imagen del ordenador

Utilice la función AJ. DE SEÑAL en caso de irregularidades tales como rayas verticales o destellos en alguna parte de la pantalla.

Elementos seleccionables	Descripción
Reloj	Ajuste el ruido vertical.
Fase	Ajuste el ruido horizontal (similar al rastreo en su VCR).
Pos.H.	Centra la imagen en pantalla moviéndola hacia la izquierda o la derecha.
Pos.V.	Centra la imagen en pantalla moviéndola hacia arriba o hacia abajo.

Nota

- Puede ajustar automáticamente la imagen del ordenador configurando “Sinc.auto.” del menú “AJ. DE SEÑAL” sobre “Activado”, o presionando **AUTO SYNC** del mando a distancia.
- En función del tipo de señal de entrada, el margen de ajuste para cada configuración puede variar o los ajustes pueden ser imposibles.
- Para reiniciar todos los elementos de ajuste, seleccione “Reposición” y presione **ENTER**.

② Configurar la Resolución

Ordinariamente, se detecta el tipo de señal y el modo de resolución correcta se selecciona automáticamente. Sin embargo, para algunas señales, el modo de resolución óptima en “Resolución” del menú “AJ. DE SEÑAL”, puede ser necesario seleccionarlo para concordar con el modo de visualización del ordenador.

Nota

- Evite mostrar patrones del ordenador que se repitan de forma intercalada (rayas horizontales). (Puede producirse parpadeo, dificultando la visión de la imagen.)
- La información de la señal de entrada seleccionada actualmente puede confirmarse en el elemento ⑧ de la página **42**.

③ Sinc. auto. (Ajuste de sincronización automática)

Elementos seleccionables	Descripción
Activado	El ajuste Sinc. auto. se hará cuando se encienda el proyector o cuando se conmuten las señales de entrada, cuando el proyector esté conectado a un ordenador.
Desactivado	El ajuste Sinc. auto. no se realiza automáticamente.

Nota

- El ajuste Sinc. auto. también se realiza presionando **AUTO SYNC** en el mando a distancia.
- Cuando ajuste “Sinc.auto.” sobre “Desactivado”, y presione **AUTO SYNC**, Sinc.auto se ejecutará en modo “Activado”. Si presiona un minuto más el botón, Sinc.auto se ejecutará en modo “Activado”.
- El ajuste de la sincronización automática puede tardar algo de tiempo en completarse, dependiendo de la imagen del ordenador conectado al proyector.
- Cuando no se pueden lograr imágenes óptimas con el ajuste Sinc. auto., utilice los ajustes manuales.

④ Ajuste del tipo de señal

Cuando use modo de entrada de HDMI1, HDMI2, o COMPUTER, defina el tipo de señal con el tipo de señal de entrada correspondiente (RVA o YPbPr).

Elementos seleccionables	Descripción
Auto	Selecciona automáticamente la señal de entrada adecuada entre RVA y YPbPr.
RVA	A utilizar cuando se reciben señales RVA.
YPbPr	A utilizar cuando se reciben señales de tipo YPbPr.

Operación de menú ⇒ Página **35**

⑤ Ajuste del sistema de vídeo

El modo de sistema de entrada de vídeo está predefinido de fábrica ("Auto"). Sin embargo, podría resultar difícil recibir una imagen clara del equipo audiovisual conectado dependiendo de la diferencia entre las señales de vídeo. En ese caso, conmute la señal de vídeo.

Elementos seleccionables
Auto
PAL
SECAM
*NTSC4.43
NTSC3.58
PAL-M
PAL-N
PAL-60

* Al reproducir señales NTSC en un equipo de vídeo PAL.

Nota

- La señal de vídeo sólo puede seleccionarse en el modo VIDEO o S-VIDEO.
- Cuando "Señal de vídeo" está ajustado en "Auto", es posible que no reciba una imagen clara, debido a las diferencias de señal. En tal caso, cambie la señal de vídeo a la de la señal original.

⑥ Ajuste de la configuración de vídeo

Elementos seleccionables	Descripción
0 IRE	Fije el nivel negro a 0 IRE.
7.5 IRE	Fije el nivel negro a 7.5 IRE.

Nota

- Esta función está disponible para las siguientes señales.
  Con entrada de COMPONENT o COMPUTER/ COMPONENT:
  - 480I
  Con entrada de S-VIDEO o VIDEO:
  - NTSC3.58

⑦ Ajuste del margen dinámico

Es posible que no obtenga una imagen óptima si el tipo de señal de entrada del proyector del dispositivo compatible con HDMI y el tipo de entrada del proyector no concuerdan. De ser así, cambie el parámetro "Margen dinámico".

Elementos seleccionables	Descripción
Auto	En la mayoría de los casos, se debería elegir "Auto".
Estándar	Cuando los niveles de negro de la imagen muestran rayas o aparecen pálidos, seleccione el elemento que ofrezca la mejor calidad de imagen.
Mejorada	

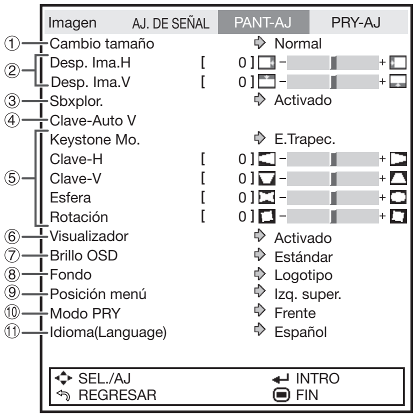
⑧ Info. de señal

Se muestra la información de la señal de entrada.

Ajuste de la imagen proyectada (Menú "PANT-AJ")

Operación de menú ⇒ Página **35**

La ilustración que se muestra aquí es sólo una explicación y puede ser diferente a lo que realmente aparece en pantalla.



① Ajuste del modo de cambio de tamaño

Nota

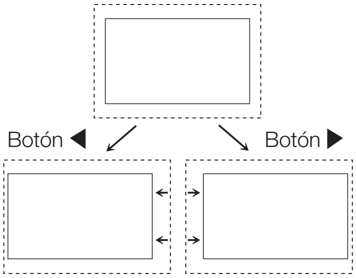
- Para conocer detalles del modo de cambio de tamaño, consulte la página **30**.
- También puede presionar **RESIZE** en el mando a distancia para establecer el modo de cambio de tamaño. (Consulte la página **30**.)

② Ajuste de posición de la imagen

Puede mover la imagen proyectada horizontal o verticalmente.

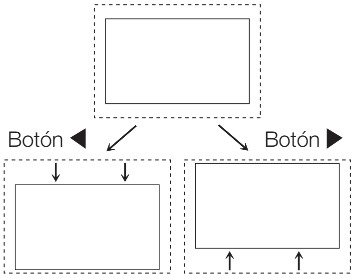
Horizontal Despl. Ima.

Elementos seleccionables	Botón ◀	Botón ▶
Desp. Ima.H	Hacia la izquierda	Hacia la derecha



Vertical Despl. Ima.

Elementos seleccionables	Botón ◀	Botón ▶
Desp. Ima.V	Hacia abajo	Hacia arriba



Nota

- El rango ajustable de Desp. imagen puede variar en función de:
  - el modo de cambio de tamaño
  - el modo de imagen
  - la resolución de la señal de entrada
  - el tipo de señal 3D de la entrada

③ Ajuste de la sobreexploración

Esta función le permite ajustar el área de sobreexploración (área de visualización).

Elementos seleccionables	Descripción
Activado	El área de entrada se muestra sin los bordes de la pantalla.
Desactivado	Se muestra el área de entrada completa.

Nota

- Puede ajustar el área de sobreexploración para las siguientes señales de entrada y la función CAMBIO TAMAÑO.
  Señal de entrada:
  - 480I/480P
  - 540P
  - 576I/576P
  - 720P
  - 1035I
  - 1080I/1080P

  Función CAMBIO TAMAÑO:
  - NORMAL
  - 16:9
  - ZOOM DE CINE
  - ZOOM 14:9
- Si el factor de visualización es excesivo, puede aparecer ruido en los bordes de la pantalla. En ese caso, reduzca el factor.
- Lea también "Acerca de los derechos de autor" en la página **31**.

Operación de menú ⇒ Página **35**

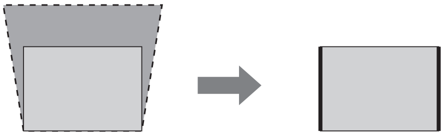
④ Corrección Clave-Auto V

Seleccione “Clave-Auto V” en el menú “PANT-AJ” y presione **ENTER**. La corrección Keystone vertical se realiza automáticamente.

Nota

- Si presiona **ENTER** cuando se muestra el visualizador “Activado” de Clave-Auto V, cambia su configuración a “Desactivado”.
- La corrección Keystone se puede ajustar hasta un ángulo de aproximadamente ±12 grados con “Clave-Auto V”.
- Consulte la página **25** para conocer detalles del modo de Keystone.

Corrección Clave-Auto V



⑤ Modo de Keystone

Esta función puede corregir la distorsión de una imagen proyectada hacia una pantalla esférica o cilíndrica, así como también una distorsión trapezoidal de una imagen en pantalla plana y rotar la imagen con el ángulo deseado.

Nota

- Consulte la página **25** para conocer detalles del modo de Keystone.

Información

- Cuando ajuste la imagen utilizando la corrección Keystone/Esfera/Rotación, las líneas rectas y los bordes de la imagen pueden aparecer irregulares.

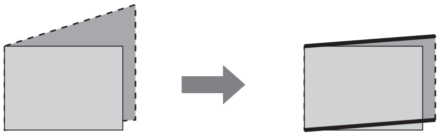
Seleccione “Keystone Mo.” desde el menú “PANT-AJ” y presione **ENTER**. Luego seleccione el elemento deseado entre “E.Trapec.”, “Esfera”, o “Rotación” y presione **ENTER**. “E.Trapec.” se ha definido como configuración por defecto en el cual puede ajustar “Clave-H” y “Clave-V”.

■ E.Trapec.

Clave-H:

◀ o ▶	Deje los lados superior e inferior paralelos.

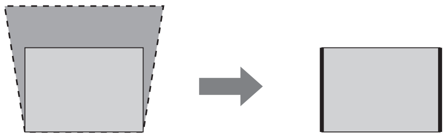
Corrección Keystone Horizontal



Clave-V:

◀ o ▶	Deja los lados izquierdo y derecho.

Corrección Keystone Vertical



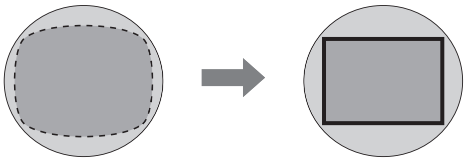
■ Esfera

Esta función corrige la distorsión creada durante la proyección en pantalla esférica o cilíndrica.

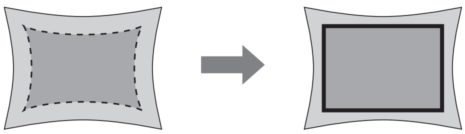
Botón ◀	Más estrecho en el centro
Botón ▶	Más ancho en el centro

Corrección de Esfera

Corrección de la Distorsión Convexa:



Corrección de la Distorsión Cóncava:



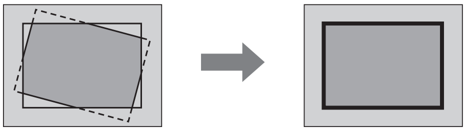
Operación de menú ⇒ Página **35**

■Rotación

Esta función puede rotar la imagen con el ángulo deseado.

Botón ◀	Rota la imagen en sentido anti-horario.
Botón ▶	Rota la imagen en sentido horario.

Corrección de Rotación



⑥Ajuste de la visualización en pantalla

Elementos seleccionables	Descripción
Activado	Se muestran todas las visualizaciones en pantalla.
Desactivado	No se visualiza ENTRADA/IMAGEN CONGELADA/SINC.AUTO/CAMBIO TAMAÑO/MODO DE IMAGEN/ECO + SILENCIO/AMPLIAR/No se muestra el mensaje ACTIVAR/DESACTIVAR 3D (cambio de modo 3D/2D).

⑦Ajuste del brillo de la pantalla del menú

Configuración del brillo de la pantalla del menú.

Elementos seleccionables	Descripción
Estándar	Brillo estándar
Nivel 1	Más oscuro que el brillo “Estándar”
Nivel 2	Más oscuro que el brillo de “Nivel 1”

⑧Selección de la imagen de fondo

Elementos seleccionables	Descripción
Logotipo	Pantalla con el logotipo de Sharp
Azul	Pantalla azul
Ninguno	— (Pantalla negra)

⑨Selección de la posición de la pantalla del menú

Seleccione “Posición menú” en el menú “PANT-AJ” y la posición deseada para la pantalla del menú.

Elementos seleccionables	Descripción
Central	Mostrado en el centro de la imagen.
Der. super.	Mostrado en la parte superior derecha de la imagen.
Der. infer.	Mostrado en la parte inferior derecha de la imagen.
Izq. super.	Mostrado en la parte superior izquierda de la imagen.
Izq. infer.	Mostrado en la parte inferior izquierda de la imagen.

⑩Imagen de espejo/Inversión de imágenes proyectadas

Esta función permite utilizar el proyector en una amplia gama de situaciones gracias a que permite la inversión de la imagen para adaptarla al entorno de proyección.

Elementos seleccionables	Descripción
Frente	Imagen normal (Proyectada desde la parte frontal de la pantalla)
Techo y frente	Imagen invertida (Proyectada desde la parte frontal de la pantalla con un proyector invertido)
Detrás	Imagen de espejo (Proyectada desde la parte posterior de la pantalla o con un espejo)
Techo y detrás	Imagen de espejo e invertida (Proyectada con un espejo)

Consulte la página **17** para conocer detalles del modo de proyección (Modo PRY).

⑪Selección del idioma de la visualización en pantalla

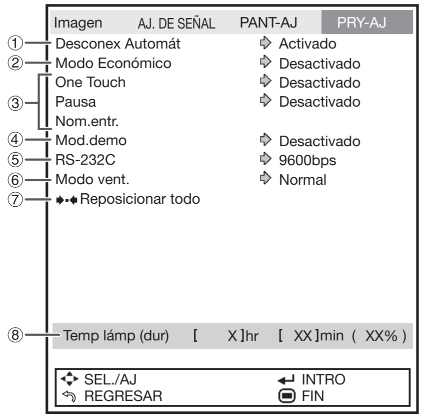
El proyector puede elegir entre 17 idiomas para la visualización en pantalla.

English
Deutsch
Español
Nederlands
Français
Italiano
Svenska
Português
Русский
polski
Magyar
Türkçe
عربي
فارسی
汉语
한국어
日本語

Ajuste de la función del proyector (Menú “PRY-AJ”)

Operación de menú ⇒ Página **35**

La ilustración que se muestra aquí es sólo una explicación y puede ser diferente a lo que realmente aparece en pantalla.



① Función de desconexión automática

Esta función pasa automáticamente el proyector al modo de espera si no recibe ninguna señal durante un tiempo definido.

Elementos seleccionables	Descripción
Activado	Cuando no se detecte señal de entrada durante más de 15 minutos, el proyector se pondrá automáticamente en el modo de espera.
Desactivado	La función de desconexión automática se desactivará.

Nota

- Cuando la función de desconexión automática de la alimentación se pone en “Activado”, 5 minutos antes de ponerse el proyector en el modo de espera, el mensaje “Se entrará al modo de ESPERA en X min.” aparece en la pantalla para indicar los minutos restantes.

② Configurar el modo de ahorro de energía (Modo Económico)

■ Modo Económico

Elementos seleccionables	Descripción
Activado	Esto activa el Modo Económico.
Desactivado	Puede usar las funciones enlazadas. RS-232C se puede usar para controlar el modo de espera de la proyección.

Nota

- Fije esta función “Desactivado” cuando desee usar RS-232C para controlar el proyector desde un ordenador.
- One Touch se configura en “Desactivado” cuando el Modo Económico está “Activado”.

③ Configuración de One Touch, Pausa y Nom. entr.

Cuando un producto Sharp equipado con el Control Electrónico del consumidor (HDMI CEC) se conecta al proyector con un cable HDMI, puede usar la función enlazada con HDMI CEC (“One Touch” y “Pausa”).

Nota

La función CEC puede que no opere con algunos dispositivos CEC. (Cuando el proyector se conecte a un producto no Sharp, la función CEC no operará.)

■ Configuración de la función One Touch

One Touch enciende el proyector y selecciona la entrada automáticamente cuando lo enciende o reproduce en los productos de vídeo de Sharp conectados y compatibles con HDMI.

Elementos seleccionables	Descripción
Activado	Esto activa One Touch.
Desactivado	Esto desactiva One Touch.

Nota

- Cuando active One Touch, verifique que haya activado la configuración CEC de los productos de vídeo de Sharp compatibles con HDMI conectados al proyector.
- El Modo Económico se configura en “Desactivado” cuando One Touch está “Activado”.
- En los siguientes casos, One Touch no está habilitado.
  - Cuando se hace una pausa en la reproducción
  - Cuando la pantalla está apagada (negra) después de cerrar la persiana de la lente.
  - Cuando funciona el ventilador de enfriamiento (consulte la página **60**)
  - Cuando la lámpara se está calentando (consulte la página **60**)

■ Configuración de la función Pausa

Cuando apague el proyector, el equipo de vídeo compatible con HDMI entra al modo de espera.

Elementos seleccionables	Descripción
Activado	Esto activa Pausa.
Desactivado	Esto desactiva Pausa.

Nota

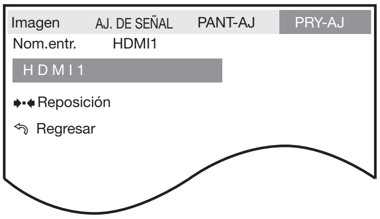
- Cuando active Pausa, verifique que haya activado la configuración CEC compatible con HDMI de los productos de vídeo de Sharp conectados al proyector.

Operación de menú ⇒ Página **35**

■ Configuración de los nombres de terminales de entrada (Nom.entr.)

Defina el nombre del terminal de entrada (hasta 14 caracteres alfanuméricos.)

1 **Presione ▲/▼ para seleccionar “Nom.entr.” y luego presione ENTER.**



Botón ◀ o ▶	Selecciona una columna de caracteres.
Botón ▲ o ▼	Selecciona un caracter.
Botón **ENTER**	Fija el nombre del terminal de entrada.

2 **Presione ▲/▼ para seleccionar “Regresar” y luego presione ENTER para regresar a la pantalla anterior.**

- Para retomar la configuración anterior, seleccione “Reposición” y luego presione **ENTER**.

Nota

- Cuando conecta el proyector a un producto de vídeo de Sharp por medio de un cable HDMI, con el modo de entrada HDMI1 o HDMI2, y la función de enlace con Control electrónico del consumidor (HDMI CEC) (“One Touch” o “Pausa”) funciona normalmente, se captura automáticamente el nombre del producto de vídeo de Sharp conectado.
- Cuando un usuario ha cambiado el nombre del terminal de entrada, se muestra el nombre cambiado.
- Para volver al nombre predeterminado, seleccione “Reposición” y presione **ENTER**.

④ Configuración del Modo Demo

Fije el Modo Demo a “Activado” o “Desactivado”.

Elementos seleccionables	Descripción
Activado	Esto activa el Modo Demo.
Desactivado	Esto desactiva el Modo Demo.

⑤ Selección de la velocidad de transmisión (RS-232C)

Asegúrese de que el proyector y el ordenador estén ajustados para la misma velocidad de transmisión en baudios.

Elementos seleccionables	Descripción
9600bps	La velocidad de transmisión es lenta.
38400bps	↕
115200bps	La velocidad de transmisión es rápida.

⑥ Ajuste del modo del ventilador

Esta función cambia la velocidad de rotación del ventilador.

Elementos seleccionables	Descripción
Normal	Adecuada para ambientes normales.
Alta	Seleccione esto cuando utilice el proyector a altitudes de unos 1.500 metros (4.900 pies) o más.

- Cuando “Modo vent.” se ponga en “Alta”, la velocidad de rotación del ventilador aumentará, y el ruido del mismo se incrementará.

⑦ Restablecimiento de los ajustes de fábrica

Utilice “Reposicionar todo” para restablecer todos los ajustes modificados.

Nota

Los elementos siguientes no se pueden restablecer.
- Menú “AJ. DE SEÑAL” — Resolución
- Menú “PANT-AJ” — Idioma (Language)
- Menú “PRY-AJ” — Temp lámp (dur)

⑧ Comprobación de la vida de la lámpara

Puede verificar el tiempo cumulado de uso de la lámpara y la vida útil restante (en porcentaje).

Condiciones de uso de la lámpara		Vida útil restante	
	“dur”	100%	5%
Operado exclusivamente con “Eco+Silencio” definido en “Activado”		Aprox. 3.000 horas	Aprox. 150 horas
Operado exclusivamente con “Eco+Silencio” definido en “Desactivado”		Aprox. 2.000 horas	Aprox. 100 horas

Nota

- Se recomienda cambiar la lámpara cuando su vida útil restante llega a ser inferior a un 5%.
- La vida de la lámpara puede variar en función de las condiciones de uso.

Disfrute del visionado de imágenes 3D

PRECAUCIÓN: Lea atentamente esta sección antes de ver imágenes 3D.

Puede utilizar gafas 3D especiales para ver imágenes compatibles con 3D en este televisor.

- Puede disfrutar de imágenes 3D viendo imágenes de vídeo a través de las gafas 3D suministradas con el proyector o a través de gafas 3D opcionales que se venden por separado.
- Para producir imágenes 3D, los obturadores de cristal líquido de las gafas 3D se abren y cierran alternativamente de forma imperceptible para coincidir exactamente con las imágenes de vídeo izquierda y derecha que muestra alternativamente el proyector.
- No todos los consumidores pueden experimentar y disfrutar de las imágenes 3D. Algunas personas sufren ceguera estereoscópica, que les impide percibir la profundidad que ofrece el entretenimiento en 3D. Además, algunas personas que ven programas en 3D pueden experimentar sensaciones iniciales de mareo mientras se adaptan a la imagen. Otras pueden sufrir dolores de cabeza, fatiga ocular o mareo continuado. Es como una montaña rusa, la experiencia no es para todo el mundo.

Precauciones relativas al uso de las gafas 3D

- Las gafas 3D son un equipo de precisión. Trátelas con cuidado.
- Si se utilizan incorrectamente las gafas 3D o si no se siguen estas instrucciones se puede producir cansancio en la vista.
- Si sufre mareos, náuseas u otras molestias mientras está viendo imágenes 3D, interrumpa inmediatamente el uso de las gafas 3D. El uso del sistema 3D de disparidad binocular de este proyector con programas o software 3D incompatibles puede hacer que las imágenes se muestren borrosas debido a interferencias o puede generar imágenes superpuestas.
- Si usted es miope o hipermétrope, tiene astigmatismo o un nivel de alcance visual diferente en el ojo izquierdo y en el derecho, deberá tomar las medidas necesarias, como por ejemplo usar gafas, para corregir la vista antes del visionado de imágenes 3D. Las gafas 3D se pueden poner por encima de las gafas convencionales.
- El visionado de imágenes 3D es posible dentro del alcance al que las gafas 3D puedan recibir las señales infrarrojas reflejadas por la pantalla. No obstante, la mayoría de las imágenes 3D se han creado para ser vistas directamente delante de la pantalla, por lo que se recomienda ver las imágenes 3D directamente delante de la pantalla en la medida de lo posible.
- No se recomienda que los niños menores de 5 años utilicen las gafas 3D.
- Asegúrese de que cuando los niños estén visionando imágenes 3D esté presente un padre o un cuidador. Vigile a los niños cuando visionen imágenes 3D, y si muestran síntomas de incomodidad interrumpa inmediatamente el uso de las gafas 3D.
- Las personas que tengan un historial de fotosensibilidad, problemas cardíacos o mala salud no deberían utilizar las gafas 3D. Su uso podría agravar enfermedades existentes.
- No utilice las gafas 3D con otros fines (por ejemplo, como gafas para ver, gafas de sol o gafas protectoras).
- No utilice la función 3D ni las gafas 3D mientras camine o se desplace. Si lo hace podría sufrir lesiones debidas a golpes contra objetos, tropiezos y/o caídas.
- Cuando utilice las gafas 3D, tenga cuidado de no golpear accidentalmente la pantalla o a otras personas. El visionado de imágenes 3D puede hacer que calcule mal la distancia a la pantalla y puede sufrir lesiones si la golpea.

Precauciones relativas al visionado de imágenes 3D

- Cuando vea imágenes 3D de forma continuada, procure descansar periódicamente para evitar el cansancio en la vista.
- Descanse regularmente, al menos de 5 a 15 minutos después de cada 30 a 60 minutos de visionado de imágenes 3D.
  * Según las pautas publicadas por el Consorcio 3D, revisadas el 10 de diciembre de 2008.
- Visualice las imágenes 3D a la distancia adecuada de la pantalla. La distancia recomendada es tres veces la altura efectiva de la imagen.
  Ejemplos de distancias recomendadas
  Imagen de 100 pulgadas a 16:9: aprox. 12,3 pies (3,8 m)
  El visionado no debe realizarse a una distancia inferior a la recomendada.
  Consulte la página **18** para obtener información sobre el tamaño diagonal y la altura de la imagen.
- Manténgase a una distancia adecuada de la pantalla. El visionado a muy poca distancia puede causar cansancio en la vista. Si sufre cansancio en la vista, interrumpa el visionado inmediatamente.
  Si sufre cualquiera de los siguientes síntomas durante el visionado:
  – náuseas
  – mareos/vértigo
  – dolor de cabeza
  – visión borrosa o visión doble que dura más de unos segundos
  No realice ninguna actividad potencialmente peligrosa (por ejemplo, conducir un vehículo) hasta que los síntomas hayan desaparecido por completo.
  Si los síntomas persisten, interrumpa el uso y no continúe con el visionado de imágenes 3D hasta que haya hablado de los síntomas con un médico.

■ Tenga cuidado con su entorno cuando visione imágenes 3D. Cuando visione imágenes 3D, puede parecer que los objetos están más lejos o más cerca de la pantalla que la distancia real. Esto puede hacer que calcule mal la distancia a la pantalla y puede sufrir lesiones si golpea accidentalmente la pantalla o los objetos que se encuentran a su alrededor.

Cuando se sienta más cómodo visionando imágenes 3D:

■ Utilice la función "Ajuste de la profundidad de 3D" para ajustar el efecto 3Dt. (Consulte la página **55**.)
■ Aumente o reduzca el tamaño de la imagen proyectada hasta el tamaño de visionado más cómodo. (Proyectar imágenes en el tamaño de pantalla más grande o más pequeño posible puede eliminar el efecto 3D y causar cansancio en la vista.)
■ Utilice la función Invertir para ajustar el vídeo correctamente para sus ojos derecho e izquierdo. (Si desea más información sobre el uso de "Invertir", consulte la página **55**.)
■ Es posible que una imagen proyectada simultáneamente desde más de dos proyectores no aparezca en 3D.

Información

- La imagen proyectada puede aparecer oscura cuando se utiliza la función de proyección en 3D (con "3D" ajustado en "Activado").
- Cuando "3D" está ajustado en "Activado", es posible que las funciones siguientes no funcionen completamente o no estén disponibles.
  – E. Trapec./Esfera/Rotación
  – Desp. imagen
  – Ampliar
- Si la capacidad visual de sus ojos izquierdo y derecho es muy diferente y utiliza principalmente un ojo para visionar las imágenes, las imágenes no aparecerán en 3D. Además, las imágenes pueden ser difíciles o imposibles de ver en 3D dependiendo de cada persona o del contenido que se esté mostrando. El efecto 3D varía con cada persona.

Advertencia

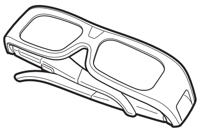
■ Las siguientes personas deberían limitar el visionado de imágenes 3D:
– Niños con una edad inferior a 5 años (para proteger el proceso de crecimiento de los ojos)
– Las personas con historial de fotosensibilidad
– Las personas con enfermedades cardíacas
– Las personas con mala salud
– Las personas con trastornos del sueño
– Las personas que están físicamente cansadas
– las personas que se encuentran bajo los efectos de las drogas o el alcohol

■ **Epilepsia**
Un pequeño porcentaje de la población puede sufrir ataques epilépticos o derrames cerebrales al visionar ciertos tipos de imágenes que contienen patrones de luz intermitentes.
SI USTED O ALGÚN MIEMBRO DE SU FAMILIA TIENE ANTECEDENTES DE EPILEPSIA
Las siguientes personas deberían consultar con un médico antes de visionar imágenes 3D.
– Cualquier persona que tenga antecedentes de epilepsia o tenga un familiar con antecedentes de epilepsia
– Los niños menores de 5 años
– Cualquier persona que haya sufrido alguna vez ataques epilépticos o trastornos sensoriales provocados por efectos de luz intermitente.
ALGUNOS PATRONES DE LUZ PUEDEN PROVOCAR ATAQUES EN PERSONAS SIN ANTECEDENTES DE EPILEPSIA
Interrumpa el uso si sufre cualquiera de los siguientes síntomas mientras ve imágenes 3D.
– Movimientos involuntarios, espasmos oculares o musculares
– Calambres musculares
– Náuseas, mareos o vértigo
– Convulsiones
– Desorientación, confusión o pérdida de conciencia del entorno

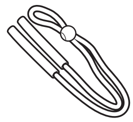
Disfrute del visionado de imágenes 3D (Continuación)

Accesorios suministrados para las gafas 3D

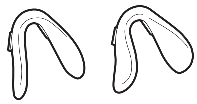
Compruebe que las gafas 3D van acompañadas de los siguientes accesorios. Se suministran dos juegos de gafas 3D.



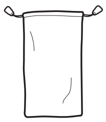
Gafas 3D
(×2)
Páginas **51** a **54**



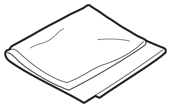
Cinta de gafas 3D *
(×2)
Página **52**



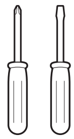
Almohadilla nasal *
(grande ×2, pequeña ×2)
Página **52**



Estuche de gafas
(×2)



Paño de limpieza
(×2)



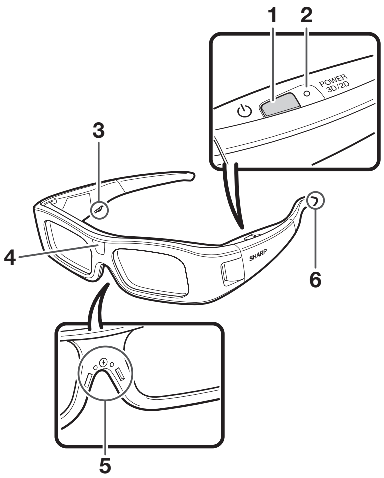
Destornillador de precisión
(Phillips ×2, plano ×2)
Página **51**

* Utilice la cinta y la almohadilla nasal de las gafas 3D si es necesario.

Nota

- Póngase en contacto con la autoridad local para obtener información sobre el método correcto para desechar este producto y/o su embalaje.

Nombres de las piezas



1 Botón de encendido
- Púlselo durante al menos 2 segundos para encender y apagar las gafas 3D.
- Cuando las gafas 3D están encendidas, al pulsar este botón se cambia entre los modos 2D y 3D. (Consulte la página **52**.)

2 Luz LED
- Parpadea 3 veces cuando se enciende la alimentación.
- Parpadea 2 veces cuando se selecciona el modo 2D.
- Parpadea 3 veces cuando se selecciona el modo 3D.
- Parpadea 6 veces cuando se está agotando la batería.
- Se ilumina durante 2 segundos cuando se apaga la alimentación.

3 Terminal de servicio
Este terminal es sólo para uso de servicio.
No conecte ningún otro dispositivo a este terminal.

4 Receptor de infrarrojos
Una señal de infrarrojos enviada desde el proyector se refleja en la pantalla. A continuación el receptor de infrarrojos recibe la señal de infrarrojos detectada. Las gafas 3D se apagan automáticamente después de 3 minutos si no se recibe ninguna señal.

5 Montura de almohadilla nasal **52**
La almohadilla nasal se puede montar aquí.

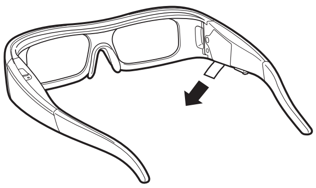
6 Montura de cinta de las gafas 3D **52**
La cinta de las gafas se puede montar aquí.

Nota

- No ensucie el receptor de infrarrojos ni lo cubra con pegatinas u otros obstáculos. Si lo hace se pueden bloquear las señales de la pantalla e impedir que las gafas 3D funcionen correctamente.
- Las interferencias generadas por otros equipos de comunicaciones por infrarrojos pueden impedirle ver las imágenes 3D correctamente.

Antes de usar las gafas 3D

Antes de usar las gafas 3D por primera vez, retire la lámina aislante adherida.

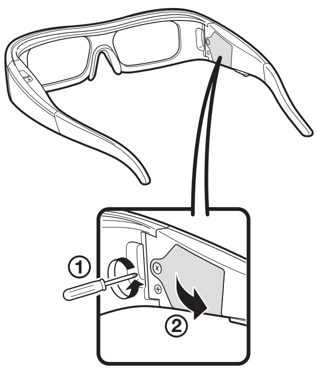


Sustitución de la pila de botón

La batería tiene una vida útil prevista de aproximadamente 75 horas.

- Cuando el nivel de energía de la batería es bajo, la luz LED parpadea seis veces después de encender la alimentación.
- Cuando cambie la pila de botón, utilice sólo el tipo de pila especificado (pila de botón de litio CR2032 de la marca Maxell).

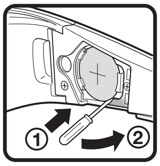
1 Afloje el tornillo que sujeta la tapa de la pila y retire la tapa.



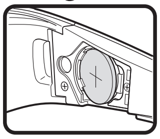
2 Extraiga la pila de botón.

①Introduzca la punta del destornillador plano de precisión en la abertura que está entre la pila y el receptáculo.

②Levante la pila de botón procurando que el destornillador no quede atrapado en el cierre metálico.

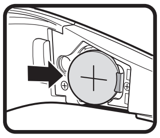


3 Cuando la pila se suelte del receptáculo, sujétela con los dedos y extráigala.

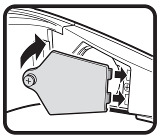


4 Enganche una pila de botón nueva en el cierre metálico e insértela en el receptáculo.

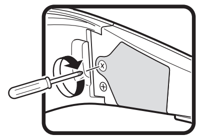
- Tenga cuidado de no invertir los polos de la pila (+ y –) cuando la esté insertando.



5 Cierre la tapa de la batería.



6 Inserte el tornillo que se utiliza para sujetar la tapa de la batería.

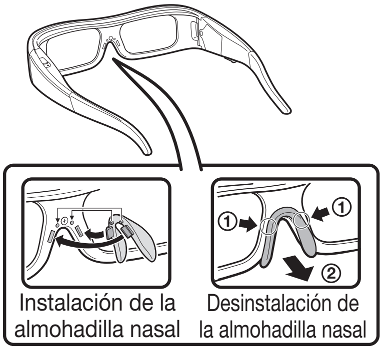


Nota

- Las pilas usadas deben desecharse de conformidad con las leyes y normativas locales.

Instalación de la almohadilla nasal

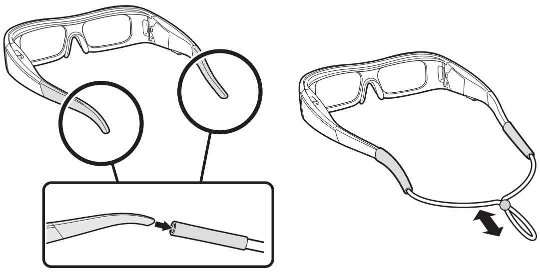
Instale cualquiera de las almohadillas nasales suministradas si es necesario (por ejemplo cuando las gafas no se ajustan correctamente). Las gafas vienen con una almohadilla nasal grande y otra pequeña.



Instalación de la cinta de las gafas 3D

Instale la cinta de las gafas suministrada si es necesario (por ejemplo cuando las gafas no se ajustan correctamente).
Inserte los extremos de las gafas 3D en la cinta de las gafas 3D hasta que estén bien sujetos.

- Tire del tapón de cable de la cinta para ajustar la longitud.



Uso de las gafas 3D

Encender/apagar la alimentación

Encienda la alimentación de las gafas 3D.

- Pulse el botón de encendido durante al menos 2 segundos.
- La luz LED parpadeará 3 veces.

Apague la alimentación de las gafas 3D.

- Pulse el botón de encendido durante al menos 2 segundos.
- La luz LED se iluminara durante 2 segundos.

Nota

- Cuando el nivel de energía de la batería es bajo, la luz LED parpadea 6 veces después de encender la alimentación.

Cambio al modo 3D y 2D

Cuando vea imágenes 3D, puede pulsar el botón de encendido para cambiar entre los modos 2D y 3D. Esto es útil cuando varias personas estén viendo las mismas imágenes 3D y algunas deseen verlas en 3D y otras en 2D.

Visualización de imágenes 2D

Al pulsar el botón de encendido dos veces mientras se están viendo imágenes 3D, la luz LED parpadea 2 veces y las imágenes 3D cambian a 2D.

Visualización de imágenes 3D

Al pulsar el botón de encendido dos veces mientras se están viendo imágenes 2D, la luz LED parpadea 3 veces y las imágenes 2D cambian a 3D.

Alcance de uso de las gafas 3D

Una señal de infrarrojos enviada desde el proyector se refleja en la pantalla. Las gafas 3D funcionan cuando reciben la señal de infrarrojos reflejada. Las gafas 3D se apagan automáticamente después de 3 minutos si no se recibe ninguna señal.

El alcance de funcionamiento de las gafas 3D se muestra en la tabla siguiente.

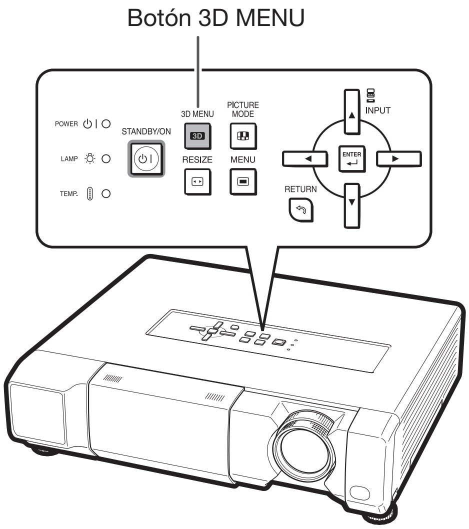
Ajuste de “Nivel del emisor de IR”	Alcance de funcionamiento (distancia de la pantalla)
Normal	Aprox. 12,3 pies (3,8 m)
Alta	Aprox. 18,3 pies (5,6 m)

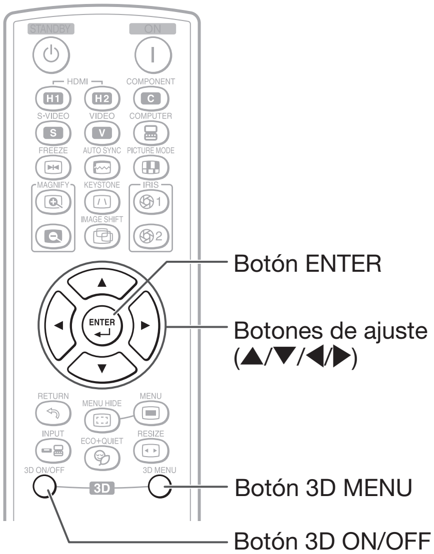
(Si desea más información sobre el “Nivel del emisor de IR”, consulte la página **55**.)

- Asegúrese de permanecer dentro del alcance de funcionamiento cuando visione imágenes 3D. De lo contrario, es posible que las gafas 3D no funcionen correctamente y que usted no pueda disfrutar de las imágenes 3D.
- El alcance de funcionamiento de la tabla anterior es el valor medio cuando se utiliza una pantalla con una ganancia de 1,0 y se visionan las imágenes delante de la pantalla.
  El alcance de funcionamiento puede variar en función de la posición de visionado y/o de las condiciones de uso (por ej., el nivel de ganancia de la pantalla).
  (El alcance de funcionamiento disminuye cuando se visionan las imágenes desde un ángulo.)

Nota

- El emisor de infrarrojos se ilumina en el modo 3D.





Nota

- La pantalla puede ponerse negra temporalmente cuando el televisor esté intentando detectar una señal de imagen 3D y cuando se cambia del modo 3D al 2D.

Visionado de imágenes 3D

Recepción de una señal de imagen 3D que se puede detectar automáticamente

La señal de imagen puede contener una señal de identificación 3D. Puede ajustar el proyector para que detecte automáticamente el tipo de imagen 3D seleccionando “MENÚ 3D” > “Cambio automático a 3D”. (Consulte la página **55**.)

1 **Cuando “Cambio automático a 3D” está ajustado en “Sí”**

- El tipo de imagen 3D se detecta automáticamente y se muestra la imagen 3D apropiada.

Cuando “Cambio automático a 3D” está ajustado en “No”

- Aparecerá el siguiente mensaje. Pulse **3D ON/OFF**.

Se detectó imagen en 3D. Pulse el botón 3D ON/OFF en el mando a distancia. (Para ver imágenes en 3D necesitará usar gafas para 3D)

2 **Encienda las gafas 3D y póngaselas delante de los ojos.**

- Pulse el botón de encendido durante al menos 2 segundos.
- La luz LED parpadeará 3 veces.

3 **Ahora ya puede ver las imágenes 3D.**

Disfrute del visionado de imágenes 3D (Continuación)

Recepción de una señal de imagen 3D que no se puede detectar automáticamente

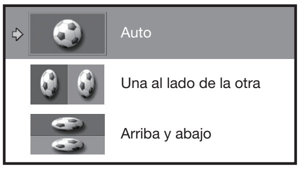
1 **Pulse 3D MENU.**
- Aparecerá la pantalla MENÚ 3D.

2 **Pulse ▲/▼ para seleccionar “3D”.**

3 **Pulse ◀/▶ para seleccionar “Activado” o “Desactivado”.**
- Para el visionado en el modo 3D: Seleccione “Activado” y a continuación vaya al paso 4.
- Consulte “Ajuste del menú de formato 3D” en la página **56** para ver las señales y los formatos 3D compatibles.
- Si selecciona “Desactivado”, la fuente de vídeo se mostrará sin conversión.

4 **Pulse ▲/▼ para seleccionar “Formato de 3D” y a continuación pulse ENTER.**

5 **Pulse ▲/▼ para seleccionar un formato compatible de la lista y a continuación pulse ENTER.**



- Si selecciona el mismo sistema que el de la señal de entrada, se muestran las imágenes 3D.

6 **Encienda las gafas 3D y póngaselas delante de los ojos.**
- Pulse el botón de encendido durante al menos 2 segundos.
- La luz LED parpadeará 3 veces.

7 **Ahora ya puede ver las imágenes 3D.**

Finalización del visionado de imágenes 3D

1 **Pulse 3D ON/OFF durante el modo 3D.**

2 **Quítese las gafas 3D y apague la alimentación.**
- Pulse el botón de encendido durante al menos 2 segundos.
- La luz LED se iluminara durante 2 segundos.

Nota
- Si la señal de entrada cambia a 2D, se mostrarán imágenes 2D automáticamente.
- El modo 3D se cancelará automáticamente en los casos siguientes:
  - Cuando ya no se recibe la señal
  - Cuando cambia el tipo de señal
  - Cuando cambia la selección de entrada
  - Cuando se apaga la alimentación

Ajustes 3D ("MENÚ 3D")

La ilustración que se muestra aquí es con fines explicativos y puede ser diferente de lo que se ve realmente en la pantalla.

MENÚ 3D	
3D	Activado
Formato de 3D	Auto
Ajuste de la profundidad de 3D	0
Nivel del emisor de IR	Normal
Cambio automático a 3D	Sí
Información de tiempo de visionado	Sí
Invertir	

3D

Se puede cambiar entre los modos 2D y 3D.

Elementos seleccionables	Descripción
Activado	Proyecta imágenes 3D.
Desactivado	Proyecta imágenes 2D en lugar de imágenes 3D.

Nota

- Cuando se ajusta "Cambio automático a 3D" en "Sí" y se detecta una señal 3D, "3D" cambia a "Activado".
- Cuando no se detecta una señal de identificación de 3D:
  - Si seleccionó "Activado", seleccione el formato con "Formato de 3D".
  - Si selecciona "Desactivado", la fuente de vídeo se mostrará sin conversión.

Formato de 3D

Puede ajustar el formato 3D manualmente cuando se recibe una señal 3D que no se puede detectar automáticamente.

Elementos seleccionables	Descripción
Auto	Cuando se detecta una señal de identificación de 3D, el formato 3D se selecciona automáticamente.
Una al lado de la otra	Seleccione el mismo tipo de formato que el de la señal 3D que se recibe.
Arriba y abajo	

Nota

- Consulte "Ajuste del menú de formato 3D" en la página **56** para ver las señales y los formatos 3D compatibles.

Ajuste de la profundidad de 3D

Puede ajustar el efecto estereoscópico de la imagen 3D.

Elementos seleccionables	Descripción
Botón ◀	Para un efecto estereoscópico menor.
Botón ▶	Para un efecto estereoscópico mayor.

Nota

- Utilice esta función para obtener imágenes 3D más cómodas.
- Cuando utilice esta función, la imagen 3D tendrá un aspecto diferente de su apariencia 3D original. Tenga esto en cuenta cuando utilice esta función.
- El uso de esta función con fines comerciales/exhibiciones públicas en un café, hotel, etc., puede suponer una infracción de los derechos de autor protegidos por la ley. Tome las precauciones oportunas.

Nivel del emisor de IR

Puede cambiar el nivel del emisor de infrarrojos.

Elementos seleccionables	Descripción
Normal	Nivel normal del emisor de infrarrojos
Alta	Seleccione "Alta" cuando haya dificultades para que las gafas 3D reciban la señal de infrarrojos reflejada por la pantalla debido a que se está utilizando una pantalla de gran tamaño y los espectadores están situados lejos de la pantalla.

Nota

- Cuando se ajusta "Alta", otros dispositivos cercanos pueden recibir señales de infrarrojos, como por ejemplo los mandos a distancia de los equipos de audio/vídeo y los acondicionadores de aire, y es posible que no funcionen correctamente.

Cambio automático a 3D

Este ajuste se puede utilizar para cambiar al modo 3D automáticamente cuando se detecte una señal de identificación de 3D.

Elementos seleccionables	Descripción
Sí	Cuando se detecta una señal 3D, el modo 3D se selecciona automáticamente.
No	No se realiza el cambio automático.

Información de tiempo de visionado

Se muestra el tiempo de visionado de imágenes 3D transcurrido.

Elementos seleccionables	Descripción
Sí	Muestra el tiempo de visionado transcurrido en la pantalla cada hora.
No	No muestra el tiempo de visionado transcurrido.

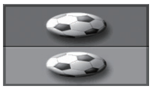
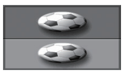
Invertir

Al pulsar **ENTER** se cambia entre la imagen para el ojo izquierdo y la imagen para el ojo derecho, de modo que usted pueda hacer los ajustes para un visionado más natural.

Disfrute del visionado de imágenes 3D (Continuación)

Ajuste del menú de formato 3D

Para seleccionar el formato 3D adecuado para el visionado consulte la tabla siguiente.

Señal de entrada				Asistencia	Cuando “3D” está DESACTIVADO	Cuando “3D” está ACTIVADO		
						Formato de 3D		
						Auto	Una al lado de la otra	Arriba y abajo
Fusión de fotogramas 	con señal de identificación 3D	720P	50 Hz	✔	Muestra la imagen para el ojo derecho (modo 2D) 	Muestra la imagen 3D correcta (modo 3D) 	–*1	–*1
		720P	60 Hz	✔				
		1080I	50 Hz					
		1080I	60 Hz					
		1080P	24 Hz	✔				
		1080P	50 Hz					
		1080P	60 Hz					
Una al lado de la otra 	con señal de identificación 3D	720P	50 Hz	✔	Muestra la imagen para el ojo derecho (modo 2D) 	Muestra la imagen 3D correcta (modo 3D) 	–*1	–*1
		720P	60 Hz	✔				
		1080I	50 Hz	✔				
		1080I	60 Hz	✔				
		1080P	24 Hz					
		1080P	50 Hz	✔				
		1080P	60 Hz	✔				
	sin señal de identificación 3D	720P	50 Hz	✔	Muestra la señal de entrada sin modificar 	Muestra la señal de entrada sin modificar *2 	Muestra la imagen 3D correcta (modo 3D) 	Pantalla distorsionada (Ajuste incorrecto) 
		720P	60 Hz	✔				
		1080I	50 Hz	✔				
		1080I	60 Hz	✔				
		1080P	24 Hz					
		1080P	50 Hz	✔				
		1080P	60 Hz	✔				
Arriba y abajo 	con señal de identificación 3D	720P	50 Hz	✔	Muestra la imagen para el ojo derecho (modo 2D) 	Muestra la imagen 3D correcta (modo 3D) 	–*1	–*1
		720P	60 Hz	✔				
		1080I	50 Hz					
		1080I	60 Hz					
		1080P	24 Hz	✔				
		1080P	50 Hz	✔				
		1080P	60 Hz	✔				
	sin señal de identificación 3D	720P	50 Hz	✔	Muestra la señal de entrada sin modificar 	Muestra la señal de entrada sin modificar *2 	Pantalla distorsionada (Ajuste incorrecto) 	Muestra la imagen 3D correcta (modo 3D) 
		720P	60 Hz	✔				
		1080I	50 Hz					
		1080I	60 Hz					
		1080P	24 Hz	✔				
		1080P	50 Hz	✔				
		1080P	60 Hz	✔				

*1 “Formato de 3D” se ajusta en “Auto” automáticamente.
*2 Se cambian los fotogramas por segundo.

Nota

- Estas gafas 3D solo se pueden utilizar con televisores LCD compatibles con 3D de Sharp o con proyectores que utilicen la tecnología de control de infrarrojos.

Lentes de las gafas 3D

- No aplique presión a las lentes de las gafas 3D. Tampoco deje caer ni doble las gafas 3D.
- No rasque la superficie de las lentes de las gafas 3D con un instrumento u otro objeto que tenga punta. Si lo hace podría dañar las gafas 3D y se reduciría la calidad de la imagen 3D.
- Utilice sólo el paño que acompaña a las gafas 3D para limpiar las lentes.

Receptor de infrarrojos de las gafas 3D

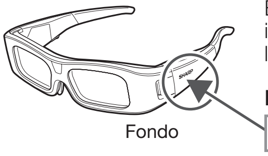
- No deje que el receptor de infrarrojos se ensucie, y no ponga pegatinas ni cubra de otro modo el receptor de infrarrojos. Si lo hace el receptor podría no funcionar normalmente.
- Si las gafas 3D se ven afectadas por otro equipo de comunicación de datos por infrarrojos, es posible que las imágenes 3D no se visualicen correctamente.

Precaución durante el visionado

- No utilice dispositivos que emitan ondas electromagnéticas fuertes (como teléfonos móviles o transceptores inalámbricos) cerca de las gafas 3D. Si lo hace puede causar un funcionamiento incorrecto de las gafas 3D.
- Las gafas 3D no pueden funcionar a pleno rendimiento con temperaturas extremas. Utilícelas dentro del rango de temperaturas de uso especificadas.
- Si las gafas 3D se utilizan en una habitación con luz fluorescente (60 Hz), puede parecer que la luz de la habitación parpadea. En este caso, oscurezca o apague las luces fluorescentes cuando utilice las gafas 3D.
- Póngase las gafas 3D correctamente. Las imágenes 3D no se verán correctamente si las gafas 3D de ponen al revés o con la parte de delante hacia atrás.
- Otras pantallas (como las de los ordenadores, relojes digitales y calculadoras) pueden aparecer oscuras y ser difíciles de ver cuando se llevan puestas las gafas 3D. No utilice las gafas 3D para ver otra cosa que no sean imágenes 3D.
- Si se tumba de lado mientras ve la pantalla con las gafas 3D, la imagen puede aparecer oscura o puede no verse.
- Asegúrese de que está en el ángulo de visionado correcto y a la distancia óptima cuando vea imágenes 3D. Si no lo hace así, es posible que no pueda disfrutar plenamente del efecto 3D.
- Es posible que las gafas 3D no funcionen correctamente si hay otro producto 3D o dispositivos electrónicos encendidos cerca de las gafas o del proyector. Si ocurre esto, apague el otro producto 3D o los dispositivos electrónicos o manténgalos lo más lejos posible de las gafas 3D.
- Deje de utilizar este producto en cualquiera de las situaciones siguientes:
  - Si las imágenes se ven dobles de forma constante mientras lleve puestas las gafas 3D
  - Cuando tenga dificultades para percibir el efecto 3D
- Si las gafas 3D tienen algún defecto o están dañadas, deje de utilizarlas inmediatamente. El uso continuado de las gafas 3D puede causar fatiga ocular, dolores de cabeza y mareos.
- Si nota alguna reacción anormal en la piel, deje de utilizar las gafas 3D. En casos muy poco frecuentes, estas reacciones pueden deberse a una reacción alérgica al revestimiento o los materiales utilizados.
- Si se le enrojece la nariz o las sienes o si sufre dolor o prurito, deje de utilizar las gafas 3D. La presión causada por largos períodos de uso puede provocar esas reacciones y tener como consecuencia una irritación de la piel.

Especificaciones – Gafas 3D

Modelo	AN-3DG10
Tipo de lente	Obturador de cristal líquido
Fuente de alimentación	3 V CC
Pila	Pila de botón de litio (CR2032 × 1)
Duración de la pila	Aprox. 75 horas de uso continuo
Dimensiones (An x Al x Prof)	6 $^{13}/_{16}$ × 1 $^{7}/_{8}$ × 6 $^{45}/_{64}$ pulgadas (172,7 x 47,5 x 170,0 mm)
Peso	0,2 libras/65,0 g (incluida la pila de botón de litio)
Temperatura de funcionamiento	De 50 °F a 104 °F (de 10 °C a 40 °C) (Las gafas 3D no pueden funcionar a pleno rendimiento con temperaturas extremas. Utilícelas dentro del rango de temperaturas de uso especificadas.)



El número de serie del producto se muestra en las gafas 3D del modo que se indica en la ilustración de la izquierda. Los primeros cuatro dígitos representan el color del producto y la fecha de fabricación.

Ejemplo: gafas de color plateado fabricadas el 11 de agosto de 2010

S/N : S 0 8 B ○○○○○ — Número de fabricación

Color
S: Plateado
R: Rojo
A: Azul

Año de fabricación
0: 2010
1: 2011
2: 2012
⋮ ⋮

Mes de fabricación
1: 1
2: 2
3: 3
⋮ ⋮
8: 8
9: 9
A: 10
B: 11
C: 12

Día de fabricación*
1: 1
2: 2
3: 3
⋮ ⋮
A : 10
B : 11
⋮ ⋮
H : 17
J : 18
⋮ ⋮
N : 22
P : 23
⋮ ⋮
W: 30
X : 31

*"I", "O", "Y" y "Z" no se utilizan.

Estos símbolos que se muestran en el producto y en su embalaje de cartón individual son símbolos relativos al medio ambiente en Japón, China y la UE.



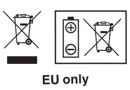
Solo para Japón:



Solo para China:



Solo para China:

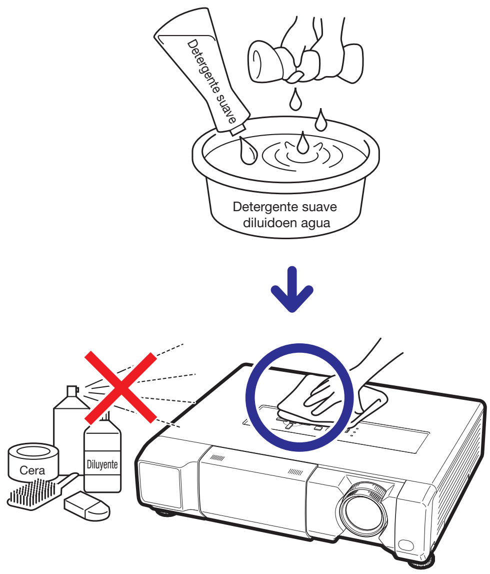


Solo para la UE:

Mantenimiento

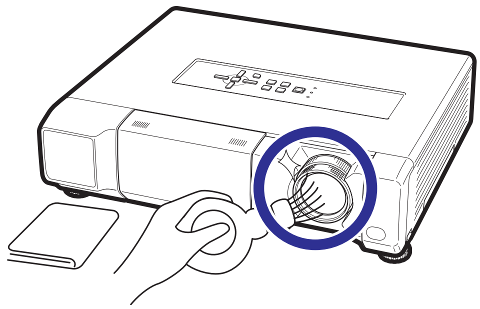
Limpieza del proyector

- Asegúrese de desenchufar el cable de alimentación antes de limpiar el proyector.
- La caja y el panel de operaciones son de plástico. Evite usar bencina o diluyente porque podrán dañar el acabado de la caja.
- No use agentes volátiles como insecticidas encima del proyector.
  No ponga objetos de goma o plástico en el proyector durante mucho tiempo.
  Los efectos de algunos agentes del plástico pueden dañar el acabado del proyector.
- Limpie cuidadosamente la suciedad pasando un paño de franela blando.
  El uso de un paño con aditivos químicos (paño tipo mojado/seco, etc.) podría deformar los componentes de la caja externa o causar rajaduras.
- El limpiar con un paño duro o usar mucha fuerza puede rayar la superficie de la caja.
- Cuando sea difícil quitar la suciedad, empape un paño en detergente suave diluido con agua, escurra bien y luego páselo por el proyector.
  Los detergentes de limpieza fuertes pueden decolorar, deformar o dañar el revestimiento del proyector. Haga una prueba en una parte pequeña y oculta del proyector antes de usarlos.



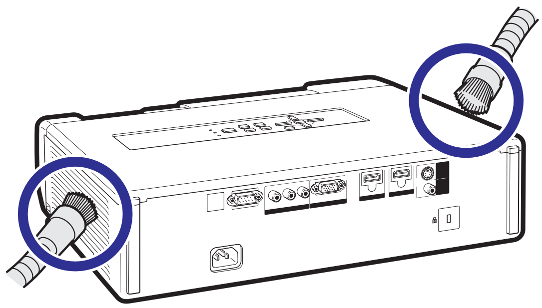
Limpieza del objetivo

- Para limpiar el objetivo use soplador o papel de limpieza de objetivos (para anteojos y objetivos de cámaras) de venta en el comercio. No use ningún agente de limpieza tipo líquido porque podrá desgastar la película de revestimiento de la superficie del objetivo.
- Como la superficie del objetivo se puede dañar fácilmente, asegúrese de no arañar ni golpear el objetivo.



Limpieza de las aberturas de admisión y escape de aire

- Use un aspirador para limpiar el polvo de las aberturas de admisión y escape de aire.



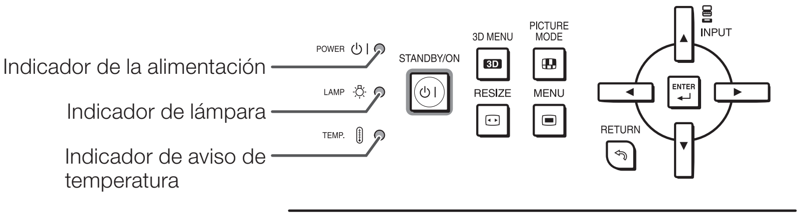
Información

- Si desea limpiar las aberturas de ventilación durante el funcionamiento del proyector, asegúrese de presionar **STANDBY/ON** en el proyector o **STANDBY** en el mando a distancia y poner el proyector en el modo de espera. Limpie las aberturas de ventilación después de pararse el ventilador.

Indicadores de mantenimiento

- Las luces de aviso (Indicador de la alimentación, indicador de lámpara e indicador de aviso de temperatura) en el proyector indican problemas dentro del mismo.
- Si se produce un problema, el indicador de aviso de temperatura o el indicador de lámpara se encenderá en rojo, y el proyector se pondrá en el modo de espera. Una vez que el proyector se haya puesto en el modo de espera, siga los procedimientos indicados abajo.

Vista superior



Acerca del indicador de aviso de temperatura



Si la temperatura dentro del proyector aumenta, debido al bloqueo de los conductos de ventilación o a las condiciones del lugar, el indicador de aviso de temperatura destellará. Y si la temperatura se mantiene subiendo, "TEMPERATURA" se encenderá en la esquina inferior izquierda de la imagen con el indicador de aviso de temperatura destellando. Si este estado continúa, la lámpara se apagará, el ventilador de refrigeración empezará a funcionar y luego el proyector entrará en modo de espera. Cuando el indicador de aviso de temperatura destelle, tome las medidas descritas en la página **61**.

Acerca del indicador de lámpara



- Cuando la vida útil restante de la lámpara sea del 5% o menos, (amarillo) y "Cambiar la lámp." se visualizarán en la pantalla. Cuando el porcentaje sea del 0%, (rojo), la lámpara se apagará automáticamente y luego el proyector se pondrá en el modo de espera de forma automática. Ahora, el indicador de lámpara se encenderá en rojo.
- **Si intenta encender el proyector una cuarta vez sin haber cambiado la lámpara, el proyector no se encenderá.**

Indicadores en el proyector

Indicador de la alimentación	Rojo encendido	Normal (Espera)
	Verde encendido	Normal (Alimentación conectada)
	Parpadea en rojo	Anormal (Consulte la página **61**.)
	Parpadea en verde	Normal (Enfriamiento)
	Verde y anaranjado destellan alternadamente	La persiana del lente está cerrada. (Consulte la página **23**.)
Indicador de lámpara	Verde encendido	Normal
	Parpadea en verde	La lámpara está calentándose.
	Rojo encendido	La lámpara se apaga de forma extraña o necesita ser cambiada. (Consulte la página **61**.)
Indicador de aviso de temperatura	Apagado	Normal
	Rojo activo/Rojo destella	La temperatura interna está demasiado alta. (Consulte la página **61**.)

Indicador de mantenimiento			Problema	Causa	Posible solución
	Normal	Anormal			
Indicador de aviso de temperatura	Apagado	Rojo destella (activo)/Rojo encendido (Espera)	La temperatura interna es demasiado alta.	• La temperatura interna es anormalmente alta • Admisión de aire bloqueada	• Use el proyector en un área con temperatura inferior a 95°F (+35°C). • Instale el proyector en un lugar bien ventilado. (Consulte la página **7**.)
				• Ventilador averiado • Fallo en el circuito interno • Admisión de aire obstruida	• Lleve el proyector a su concesionario de proyectores o centro de reparaciones Sharp autorizado más cercano (consulte la página **75**) para hacer reparaciones.
Indicador de lámpara	Verde encendido (el verde parpadea cuando la lámpara se está calentando)	Rojo encendido	La lámpara no se enciende.	• La lámpara se apaga de forma extraña.	• Desconecte el cable de alimentación de la toma de CA y luego vuelva a conectarlo.
			Ha llegado el momento de cambiar la lámpara.	• La vida útil restante de la lámpara es del 5% o menos.	• Cambie cuidadosamente la lámpara. (Consulte la página **62**.) • Lleve el proyector a su concesionario de proyectores o centro de reparaciones Sharp autorizado más cercano (consulte la página **75**) para hacer reparaciones. • Tenga cuidado cuando cambie la lámpara. • Instale bien la tapa.
		Rojo encendido (Espera)	La lámpara no se enciende.	• Lámpara fundida • Fallo en el circuito de la lámpara	
Indicador de la alimentación	Verde encendido/ Rojo encendido El verde parpadea (Enfriamiento)	Parpadea en rojo	El indicador de la alimentación parpadea en rojo cuando se enciende el proyector.	• La tapa de la unidad de lámpara está abierto.	• Si el indicador de la alimentación parpadea siendo de color rojo incluso cuando la tapa de la unidad de lámpara está firmemente instalada, póngase en contacto con su concesionario de proyectores o centro de reparaciones Sharp autorizado más cercano (consulte la página **75**) para obtener ayuda.

Información

- Si se enciende el indicador de aviso de temperatura y el proyector entra en el modo de espera, siga las soluciones posibles indicadas arriba y luego espere a que el proyector se enfríe completamente antes de enchufar el cable de alimentación y conectar la alimentación. (10 minutos como mínimo.)
- Si se desconecta la alimentación durante un breve momento debido a un corte u otra razón mientras se usa el proyector, y luego se recupera inmediatamente, el indicador de la lámpara se encenderá en rojo y ésta no podrá encenderse. En este caso, desenchufe el cable de alimentación de la toma de CA, vuelva a enchufarlo y conecte de nuevo la alimentación.
- El ventilador mantiene constante la temperatura interna del proyector, y esta función se controla automáticamente. El sonido del ventilador puede cambiar durante el funcionamiento debido a que el ventilador cambia de velocidad, pero esto no es ningún fallo del funcionamiento.

Acerca de la lámpara

Lámpara

- **Se recomienda cambiar la lámpara (vendida por separado) cuando su vida útil restante es del 5% o menos, o cuando usted nota un deterioro significativo en la calidad de la imagen y el color. La vida útil de la lámpara (porcentaje) se puede comprobar con la visualización en pantalla. (Consulte la página 47.)**
- **Adquiera una lámpara de recambio tipo AN-K15LP en el centro de servicio o en el establecimiento de su concesionario de proyectores Sharp autorizado más cercano.**

NOTA IMPORTANTE PARA LOS CLIENTES DE LOS EE.UU.:
La lámpara incluida con este proyector tiene una garantía limitada para piezas y mano de obra de 90 días de duración. Todas las reparaciones de este proyector cubiertas por la garantía, incluyendo el cambio de la lámpara, deberán ser realizadas por un concesionario de proyectores o centro de reparaciones Sharp autorizado. Para conocer el nombre del concesionario de proyectores o centro de reparaciones Sharp autorizado más cercano, llame gratis al: 1-888-GO-SHARP (1-888-467-4277). EE.UU. SOLAMENTE

Cuidados relacionados con la lámpara

- **Este proyector utiliza una lámpara de mercurio a presión. Un ruido alto puede indicar que la lámpara ha fallado. Los fallos de la lámpara se pueden atribuir a numerosos motivos: sacudidas excesivas, mala refrigeración, arañazos en la superficie o deterioro debido al tiempo de utilización.**
  El tiempo transcurrido hasta que se produce un fallo cambia considerablemente según la lámpara individual y/o la condición y frecuencia de uso. Es importante tener en cuenta que lo fallos producen a menudo el agrietamiento de la bombilla.
- **Cuando el indicador y el icono en pantalla de cambio de lámpara estén encendidos, se recomienda cambiar inmediatamente la lámpara por otra nueva, aunque parezca que la lámpara funcione normalmente.**
- **Si se rompe la lámpara existirá también la posibilidad de que se esparzan partículas de cristal dentro del proyector. En tal caso, le recomendamos ponerse en contacto con su concesionario de proyectores o centro de reparaciones Sharp autorizado más cercano para garantizar un manejo seguro.**
- **Si se rompe la lámpara, las partículas de cristal podrán esparcirse dentro de la jaula de la misma o el gas de la lámpara podrá salir por la abertura de escape de aire. Como este gas tiene mercurio, ventile bien la sala si se rompe la lámpara para no exponerse al gas. Si se expone al gas, consulte a un médico lo antes posible.**

Cambio de la lámpara

⚠ Precaución

- No quite la unidad de lámpara del proyector justo después de usarla. La lámpara estará muy caliente y podrá quemarle o lesionarle.
- Antes de retirar la unidad de lámpara, espere al menos una hora después de desconectar el cable de alimentación para permitir que la superficie de la unidad de lámpara se enfríe por completo.

- **Cambie cuidadosamente la lámpara siguiendo las instrucciones descritas en esta sección. *Si lo desea, podrán cambiarle la lámpara en el establecimiento de su concesionario de proyectores o centro de reparaciones Sharp autorizado más cercano.**

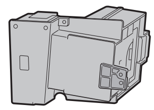
* Si la lámpara nueva no se enciende después de instalarla, lleve su proyector al concesionario de proyectores o centro de reparaciones Sharp autorizado más cercano para que se lo reparen.

Extracción e instalación de la unidad de lámpara

Advertencia
- No quite la unidad de lámpara del proyector justo después de usarla. La lámpara y las partes que la rodean están muy calientes y pueden causar quemaduras u otras lesiones.

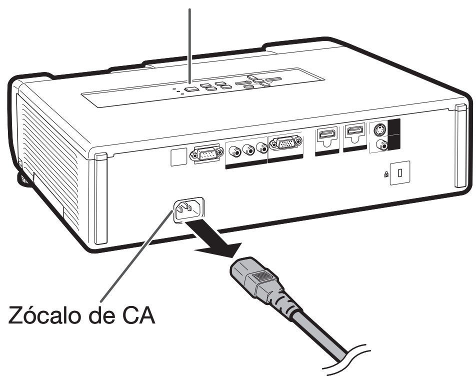
Información
- No toque la superficie de cristal de la unidad de lámpara ni el interior del proyector.
- Para evitar lesionarse y dañar la lámpara, asegúrese de seguir cuidadosamente los pasos de abajo.
- No afloje otros tornillos que no sean los de la unidad de lámpara y su tapa.

Accesorio opcional



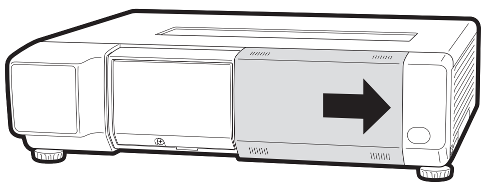
Unidad de lámpara AN-K15LP

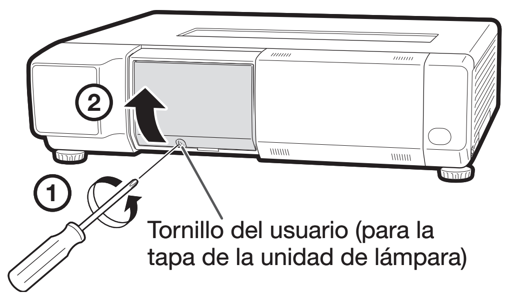
1 **Presione STANDBY/ON en el proyector o STANDBY en el mando a distancia para poner el proyector en el modo de espera.**



2 **Desconecte el cable de alimentación.**
- Desenchufe el cable de alimentación del zócalo de CA.
- Deje que la lámpara se enfríe completamente (aproximadamente 1 hora).

3 **Quite la tapa de la unidad de lámpara.**
- Cierre la persiana del lente. Suelte el tornillo del usuario (①) que asegura la tapa de la unidad de lámpara. Quite la tapa de la unidad de lámpara (②).



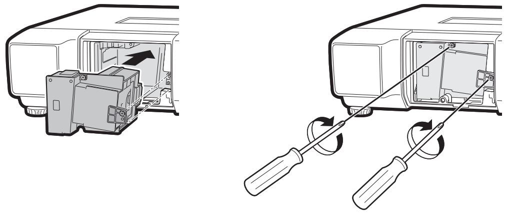


Acerca de la lámpara (Continuación)

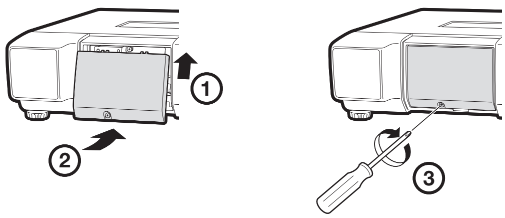
4 Quite la unidad de lámpara.
- Afloje los tornillos de sujeción de la unidad de lámpara. Sujete la unidad de lámpara y tire de ella en el sentido de la flecha. Al mismo tiempo mantenga la unidad de lámpara horizontal y no la incline.



5 Inserte la unidad de lámpara nueva.
- Presione firmemente la unidad de lámpara hacia el interior de su compartimiento. Apriete los tornillos de sujeción.



6 Vuelva a poner la tapa de la unidad de lámpara.
- Alinee la lengüeta de la tapa de la unidad de lámpara (①) y colóquela presionando la tapa (②) para cerrarla. Luego apriete el tornillo del usuario (③) para asegurar la tapa de la unidad de lámpara.



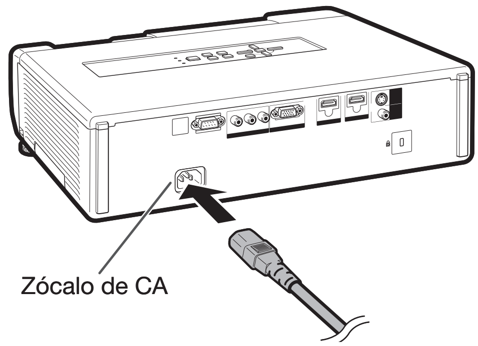
Información
- Si la unidad de lámpara y su tapa no están bien instaladas, la alimentación no se conectará, aunque el cable de alimentación esté conectado al proyector.

Reposición del temporizador de la lámpara

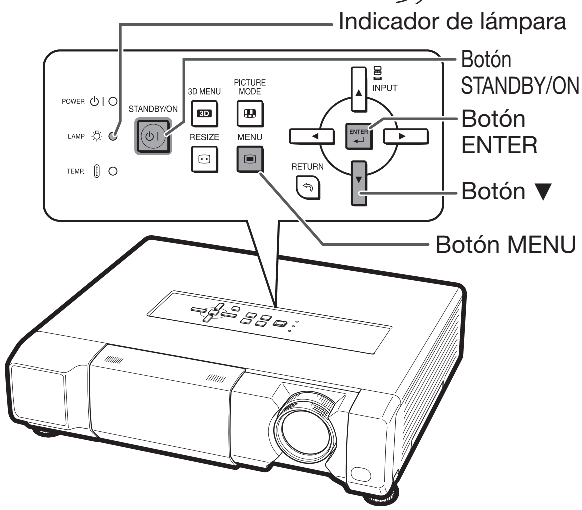
Reponga el temporizador de la lámpara después de cambiarla.

Información
- Asegúrese de reponer el temporizador de la lámpara sólo cuando la cambie. Si lo repone y continúa usando la misma lámpara, ésta podrá dañarse o explotar.

1 Conecte el cable de alimentación y abra la persiana del lente completamente.
- Enchufe el cable de alimentación en el zócalo de CA del proyector.

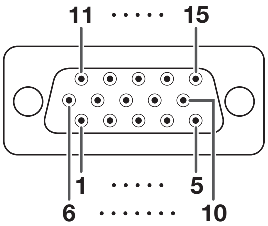


2 Reponga el temporizador de la lámpara.
- Mientras mantiene simultáneamente presionado hacia abajo el botón **MENU**, **ENTER** y ▼ en el proyector, presione **STANDBY/ON** sobre el proyector y mantenga los cuatro botones presionados hacia abajo hasta que el indicador de la lámpara parpadee en verde.
- Se visualiza "LÁMP 0000 H", indicando que el temporizador de la lámpara está repuesto.



Asignación de las clavijas de conexión

Terminal de entrada COMPUTER/COMPONENT: Miniconector hembra D-sub 15 contactos



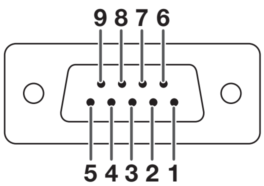
Entrada COMPUTER

Nº de contacto	Señal
1	Entrada de vídeo (rojo)
2	Entrada de vídeo (verde/sinc en verde)
3	Entrada de vídeo (azul)
4	No conectado
5	No conectado
6	Tierra (rojo)
7	Tierra (verde/sinc en verde)
8	Tierra (azul)
9	No conectado
10	Masa
11	No conectado
12	Datos bidireccionales
13	Señal de sincronización horizontal: Nivel TTL
14	Señal de sincronización vertical: Nivel TTL
15	Reloj de datos

Entrada COMPONENT

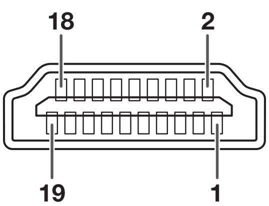
Nº de contacto	Señal
1	P_R (C_R)
2	Y
3	P_B (C_B)
4	No conectado
5	No conectado
6	Tierra (P_R)
7	Tierra (Y)
8	Tierra (P_B)
9	No conectado
10	No conectado
11	No conectado
12	No conectado
13	No conectado
14	No conectado
15	No conectado

Terminal RS-232C: Conector macho D-sub de 9 contactos



Nº de contacto	Señal	Nombre	E/S	Referencia
1				No conectado
2	RD	Recibir datos	Entrada	Conectado al circuito interno
3	SD	Enviar datos	Salida	Conectado al circuito interno
4		Reservado		Conectado al circuito interno
5	SG	Masa de señal		Conectado al circuito interno
6		Reservado		Conectado al circuito interno
7		Reservado		Conectado al circuito interno
8		Reservado		Conectado al circuito interno
9				No conectado

Terminal HDMI



Nº de contacto	Nombre	Nº de contacto	Nombre	Nº de contacto	Nombre
1	Datos T.M.D.S 2+	8	Datos T.M.D.S 0 pantalla	14	Utilidad
2	Datos T.M.D.S 2 pantalla	9	Datos T.M.D.S 0–	15	SCL
3	Datos T.M.D.S 2–	10	Reloj+ T.M.D.S	16	SDA
4	Datos T.M.D.S 1+	11	Pantalla de reloj T.M.D.S	17	Masa DDC/CEC
5	Datos T.M.D.S 1 pantalla	12	Reloj– T.M.D.S	18	Corriente +5V
6	Datos T.M.D.S 1–	13	CEC	19	Detección de toma caliente
7	Datos T.M.D.S 0+				

RS-232C especificaciones y ajustes

Control mediante un Ordenador

Se puede utilizar un ordenador para controlar el proyector conectando un cable RS-232C (módem cero, tipo cruzado, de venta en el comercio) al proyector. Consulte la página 22 para la conexión.

Condiciones de comunicación

Ajuste los parámetros de los puertos del ordenador de la manera siguiente.
Formato de la señal: De acuerdo con la norma RS-232C.
Tasa de baudios*: 9.600 bps / 38.400 bps / 115.200 bps
Longitud de los datos: 8 bits
Bit de paridad: Ninguno
Bit de parada: 1 bit
Control del flujo: Ninguno
***Utilice los mismos ajustes para el proyector y el ordenador.**

Formato básico

Envíe comandos desde el ordenador según el orden siguiente: comando, parámetro y código de retorno. Tras procesar el comando desde el ordenador, el proyector envía un código de respuesta al ordenador.

Formato del comando

C1	C2	C3	C4	P1	P2	P3	P4	Código de retorno (0DH)

4 cifras del comando (C1–C4) 4 cifras del parámetro (P1–P4)

Formato del código de respuesta

Respuesta normal

O	K	Código de retorno (0DH)

Respuesta problemática (error de comunicación o comando incorrecto)

E	R	R	Código de retorno (0DH)

Información

- Cuando controle el proyector utilizando los comandos RS-232C de un ordenador, espere un mínimo de 30 segundos después de conectarse la alimentación y luego transmita los comandos.
- Después de enviar una selección de entrada o una orden de ajuste de Imagen y luego recibir un código de respuesta “OK”, el proyector podría tomar un tiempo para procesar la orden. Si una segunda orden se envía mientras el proyector está aún procesando la primera, podría recibir un código de respuesta “ERR”. Si esto sucede, intente reenviar la segunda orden.
- Cuando se esté enviando más de un código, envíe cada comando sólo después de verifi car el código de respuesta para el comando anterior procedente del proyector.
- “POWR????”, “TABN _ _ _ 1”, “TLPS _ _ _ 1”, “TPOW _ _ _ 1”, “TLPN _ _ _ 1”, “TLTT _ _ _ 1”, “TLTM _ _ _ 1”, “TLTL _ _ _ 1”, “TNAM _ _ _ 1”, “MNRD _ _ _ 1”, “PJN0 _ _ _ 1”
  – Cuando el proyector recibe comandos especiales mostrados arriba:
    * La visualización en pantalla no desaparecerá.
    * El temporizador “Desconex Automát” no se repondrá.
  – Los comandos especiales están disponibles para las aplicaciones que requieren ser elegidos continuamente.

Comandos

Ejemplo: Para poner en marcha el proyector

Ordenador										Proyector		
P	O	W	R	_	_	_	1	↵	→ ←	O	K	↵

Contenido del Control			Comando				Parámaetro				Volver	
											Alimentación activada	Modo de espera (o tiempo inicial de 30 segundos)
Alimentación	Activado		P	O	W	R	_	_	_	1	OK o ERR	OK
	Desactivado		P	O	W	R	_	_	_	0	OK	OK o ERR
	Estado		T	L	P	S	?	?	?	?	1	0
Estado del proyector			T	A	B	N	_	_	_	1	0:Normal 1:Alta temp 8:Vida útil de la lámpara 5% o menos 16:Lámpara quemada 32:Lámpara no encendida	0:Normal 1:Alta temp. 2:Err. de ventilador 4:Tapa de lámpara abierta 8:Vida útil de la lámpara 5% o menos 16:Lámpara quemada 32:Lámpara no encendida 64:Temp. extremadamente alta
Lámpara	Estado		T	L	P	S	_	_	_	1	0:Desactivado, 1:Activado, 2:Reintentar, 3:En espera, 4:Error de la lámpara	0:Desactivada, 4:Error de la lámpara
	Estado de potencia		T	P	O	W	_	_	_	1	1:Activada, 2:Refrigeración	0:Espera
	Calidad		T	L	P	N	_	_	_	1	1	
	Tiempo de uso (Hora)		T	L	T	T	_	_	_	1	0-9999 (Entero)	
	Tiempo de uso (Minuto)		T	L	T	M	_	_	_	1	0, 15, 30, 45	
	Duración (Porcentaje)		T	L	T	L	_	_	_	1	0%-100% (Entero)	
Nombre	Comprobación del nombre del modelo		T	N	A	M	_	_	_	1	XVZ17000	
	Comprobación del nombre del modelo		M	N	R	D	_	_	_	1	XV-Z17000	
	Ajuste de nombre de proyector 1 (primeros cuatro caracteres) *1		P	J	N	1	*	*	*	*	OK o ERR	
	Ajuste de nombre de proyector 2 (cuatro caracteres del medio) *1		P	J	N	2	*	*	*	*	OK o ERR	
	Ajuste de nombre de proyector 3 (ultimos cuatro caracteres) *1		P	J	N	3	*	*	*	*	OK o ERR	
	Revisar nombre del proyector		P	J	N	0	_	_	_	1	Nombre de proyector	
Cambio de entrada	COMPUTER		I	R	G	B	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
	COMPONENT		I	R	G	B	_	_	_	2	OK o ERR	ERR
	HDMI1		I	R	G	B	_	_	_	3	OK o ERR	ERR
	HDMI2		I	R	G	B	_	_	_	4	OK o ERR	ERR
	S-VIDEO		I	V	E	D	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
	VIDEO		I	V	E	D	_	_	_	2	OK o ERR	ERR
	Revisar entrada RVA		I	R	G	B	?	?	?	?	1: COMPUTER, 2: COMPONENT, 3: HDMI1, 4: HDMI2, ERR	ERR
	Revisar Entrada de vídeo		I	V	E	D	?	?	?	?	1: S-VIDEO, 2: VIDEO, ERR	ERR
	Revisar Modo de entrada		I	M	O	D	?	?	?	?	1: RVA, 2: VIDEO	ERR
	Revisar entrada		I	C	H	K	?	?	?	?	1: COMPUTER 2: COMPONENT 3: HDMI1 4: HDMI2 5: S-VIDEO 6: VIDEO	ERR
Cambio tamaño	COMPUTER	Normal	R	A	S	R	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
		16:9	R	A	S	R	_	_	_	2	OK o ERR	ERR
		Punto por Punto	R	A	S	R	_	_	_	3	OK o ERR	ERR
		Zoom de cine	R	A	S	R	_	_	_	5	OK o ERR	ERR
		Zoom 14:9	R	A	S	R	_	_	_	7	OK o ERR	ERR
		Zoom intel.	R	A	S	R	_	_	_	6	OK o ERR	ERR
	COMPONENT	Normal	R	B	S	R	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
		16:9	R	B	S	R	_	_	_	2	OK o ERR	ERR
		Punto por Punto	R	B	S	R	_	_	_	3	OK o ERR	ERR
		Zoom de cine	R	B	S	R	_	_	_	5	OK o ERR	ERR
		Zoom 14:9	R	B	S	R	_	_	_	7	OK o ERR	ERR
		Zoom intel.	R	B	S	R	_	_	_	6	OK o ERR	ERR
	HDMI1	Normal	R	C	S	R	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
		16:9	R	C	S	R	_	_	_	2	OK o ERR	ERR
		Punto por Punto	R	C	S	R	_	_	_	3	OK o ERR	ERR
		Zoom de cine	R	C	S	R	_	_	_	5	OK o ERR	ERR
		Zoom 14:9	R	C	S	R	_	_	_	7	OK o ERR	ERR
		Zoom intel.	R	C	S	R	_	_	_	6	OK o ERR	ERR
	HDMI2	Normal	R	D	S	R	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
		16:9	R	D	S	R	_	_	_	2	OK o ERR	ERR
		Punto por Punto	R	D	S	R	_	_	_	3	OK o ERR	ERR
		Zoom de cine	R	D	S	R	_	_	_	5	OK o ERR	ERR
		Zoom 14:9	R	D	S	R	_	_	_	7	OK o ERR	ERR
		Zoom intel.	R	D	S	R	_	_	_	6	OK o ERR	ERR
	S-VIDEO	Normal	R	A	S	V	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
		16:9	R	A	S	V	_	_	_	2	OK o ERR	ERR
		Zoom de cine	R	A	S	V	_	_	_	5	OK o ERR	ERR
		Zoom 14:9	R	A	S	V	_	_	_	7	OK o ERR	ERR
		Zoom intel.	R	A	S	V	_	_	_	6	OK o ERR	ERR
	VIDEO	Normal	R	B	S	V	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
		16:9	R	B	S	V	_	_	_	2	OK o ERR	ERR
		Zoom de cine	R	B	S	V	_	_	_	5	OK o ERR	ERR
		Zoom 14:9	R	B	S	V	_	_	_	7	OK o ERR	ERR
		Zoom intel.	R	B	S	V	_	_	_	6	OK o ERR	ERR

RS-232C especificaciones y ajustes (Continuación)

Contenido del Control			Comando				Parámaetro				Volver	
											Alimentación activada	Modo de espera (o tiempo inicial de 30 segundos)
Reposicionar todo			A	L	R	E	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
ENTRADA de COMPUTER	Modo de imagen	Estándar	R	A	P	S	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
		Natural	R	A	P	S	_	_	_	2	OK o ERR	ERR
		Dinámica	R	A	P	S	_	_	_	3	OK o ERR	ERR
		Cinema1	R	A	P	S	_	_	_	4	OK o ERR	ERR
		Cinema2	R	A	P	S	_	_	_	5	OK o ERR	ERR
		Juego	R	A	P	S	_	_	_	6	OK o ERR	ERR
	Contraste	-30 - +30	R	A	P	I	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Brillantez	-30 - +30	R	A	B	R	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Color	-30 - +30	R	A	C	O	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Matiz	-30 - +30	R	A	T	I	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Nitidez	-30 - +30	R	A	S	H	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Rojo	-30 - +30	R	A	R	D	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Azul	-30 - +30	R	A	B	E	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Temp Clr	-2 - +2	R	A	C	T	_	_	*	*	OK o ERR	ERR
	Reposición		R	A	R	E	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
ENTRADA de COMPONENT	Modo de imagen	Estándar	R	B	P	S	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
		Natural	R	B	P	S	_	_	_	2	OK o ERR	ERR
		Dinámica	R	B	P	S	_	_	_	3	OK o ERR	ERR
		Cinema1	R	B	P	S	_	_	_	4	OK o ERR	ERR
		Cinema2	R	B	P	S	_	_	_	5	OK o ERR	ERR
		Juego	R	B	P	S	_	_	_	6	OK o ERR	ERR
	Contraste	-30 - +30	R	B	P	I	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Brillantez	-30 - +30	R	B	B	R	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Color	-30 - +30	R	B	C	O	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Matiz	-30 - +30	R	B	T	I	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Nitidez	-30 - +30	R	B	S	H	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Rojo	-30 - +30	R	B	R	D	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Azul	-30 - +30	R	B	B	E	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Temp Clr	-2 - +2	R	B	C	T	_	_	*	*	OK o ERR	ERR
	Reposición		R	B	R	E	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
HDMI1	Modo de imagen	Estándar	R	C	P	S	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
		Natural	R	C	P	S	_	_	_	2	OK o ERR	ERR
		Dinámica	R	C	P	S	_	_	_	3	OK o ERR	ERR
		Cinema1	R	C	P	S	_	_	_	4	OK o ERR	ERR
		Cinema2	R	C	P	S	_	_	_	5	OK o ERR	ERR
		Juego	R	C	P	S	_	_	_	6	OK o ERR	ERR
	Contraste	-30 - +30	R	C	P	I	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Brillantez	-30 - +30	R	C	B	R	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Color	-30 - +30	R	C	C	O	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Matiz	-30 - +30	R	C	T	I	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Nitidez	-30 - +30	R	C	S	H	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Rojo	-30 - +30	R	C	R	D	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Azul	-30 - +30	R	C	B	E	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Temp Clr	-2 - +2	R	C	C	T	_	_	*	*	OK o ERR	ERR
	Reposición		R	C	R	E	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
HDMI2	Modo de imagen	Estándar	R	D	P	S	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
		Natural	R	D	P	S	_	_	_	2	OK o ERR	ERR
		Dinámica	R	D	P	S	_	_	_	3	OK o ERR	ERR
		Cinema1	R	D	P	S	_	_	_	4	OK o ERR	ERR
		Cinema2	R	D	P	S	_	_	_	5	OK o ERR	ERR
		Juego	R	D	P	S	_	_	_	6	OK o ERR	ERR
	Contraste	-30 - +30	R	D	P	I	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Brillantez	-30 - +30	R	D	B	R	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Color	-30 - +30	R	D	C	O	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Matiz	-30 - +30	R	D	T	I	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Nitidez	-30 - +30	R	D	S	H	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Rojo	-30 - +30	R	D	R	D	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Azul	-30 - +30	R	D	B	E	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Temp Clr	-2 - +2	R	D	C	T	_	_	*	*	OK o ERR	ERR
	Reposición		R	D	R	E	_	_	_	1	OK o ERR	ERR

Contenido del Control			Comando				Parámaetro				Volver	
											Alimentación activada	Modo de espera (o tiempo inicial de 30 segundos)
ENTRADA de S-VIDEO	Modo de imagen	Estándar	V	A	P	S	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
		Natural	V	A	P	S	_	_	_	2	OK o ERR	ERR
		Dinámica	V	A	P	S	_	_	_	3	OK o ERR	ERR
		Cinema1	V	A	P	S	_	_	_	4	OK o ERR	ERR
		Cinema2	V	A	P	S	_	_	_	5	OK o ERR	ERR
		Juego	V	A	P	S	_	_	_	6	OK o ERR	ERR
	Contraste	-30 - +30	V	A	P	I	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Brillantez	-30 - +30	V	A	B	R	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Color	-30 - +30	V	A	C	O	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Matiz	-30 - +30	V	A	T	I	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Nitidez	-30 - +30	V	A	S	H	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Rojo	-30 - +30	V	A	R	D	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Azul	-30 - +30	V	A	B	E	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Temp Clr	-2 - +2	V	A	C	T	_	_	*	*	OK o ERR	ERR
	Reposición		V	A	R	E	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
ENTRADA de VIDEO	Modo de imagen	Estándar	V	B	P	S	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
		Natural	V	B	P	S	_	_	_	2	OK o ERR	ERR
		Dinámica	V	B	P	S	_	_	_	3	OK o ERR	ERR
		Cinema1	V	B	P	S	_	_	_	4	OK o ERR	ERR
		Cinema2	V	B	P	S	_	_	_	5	OK o ERR	ERR
		Juego	V	B	P	S	_	_	_	6	OK o ERR	ERR
	Contraste	-30 - +30	V	B	P	I	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Brillantez	-30 - +30	V	B	B	R	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Color	-30 - +30	V	B	C	O	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Matiz	-30 - +30	V	B	T	I	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Nitidez	-30 - +30	V	B	S	H	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Rojo	-30 - +30	V	B	R	D	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Azul	-30 - +30	V	B	B	E	_	*	*	*	OK o ERR	ERR
	Temp Clr	-2 - +2	V	B	C	T	_	_	*	*	OK o ERR	ERR
	Reposición		V	B	R	E	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
Revisar frecuencia RVA	Horizontal		T	F	R	Q	_	_	_	1	kHz (***.* o ERR)	ERR
	Vertical		T	F	R	Q	_	_	_	2	Hz (***.* o ERR)	ERR
3D	Activado		3	D	E	N	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
	Desactivado		3	D	E	N	_	_	_	0	OK o ERR	ERR
	Formato de 3D	Auto	3	D	F	M	_	_	_	0	OK o ERR	ERR
		Una al lado de la otra	3	D	F	M	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
		Arriba y abajo	3	D	F	M	_	_	_	2	OK o ERR	ERR
	Invertir		3	D	I	V	_	_	_	1	OK o ERR	ERR
Restaurar temporizador de lámpara *2			L	P	R	E	0	0	0	1	ERR	OK, ERR

Nota

- Si un guión bajo (_) aparece en la columna de los parámetros, inserte un espacio. Si un asterisco (*) aparece, introduzca un valor en el rango indicado entre corchetes debajo de Contenido del Control.

*1 Para ajustar el nombre del proyector, envíe los comandos en el orden PJN1, PJN2 y PJN3.
*2 El comando Reinicio del temporizador de la lámpara sólo puede enviarse en modo de espera.

Tabla de compatibilidad

Ordenador

- Compatible con múltiples señales
  Frecuencia horizontal: 15-110 kHz, Frecuencia vertical: 43-85 Hz, Reloj de píxeles: 12-170 MHz
- Compatible con señales sincronización en verde y sincronización compuesta (Nivel TTL)

PC/MAC	Modo	Resolución	Frecuencia horizontal (kHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Soporte análogo	Soporte digital	Pantalla
PC	VGA	640 × 400	27,0	60	✔		Superior
			31,5	70	✔		
			37,9	85	✔		
		720 × 400	27,0	60	✔		
			31,5	70	✔	✔	
			37,9	85	✔		
		640 × 480	26,2	50	✔		
			31,5	60	✔	✔	
			34,7	70	✔		
			37,9	72	✔	✔	
			37,5	75	✔	✔	
			43,3	85	✔		
	SVGA	800 × 600	31,3	50	✔		
			35,2	56	✔	✔	
			37,9	60	✔	✔	
			46,6	70	✔		
			48,1	72	✔	✔	
			46,9	75	✔	✔	
			53,7	85	✔		
	XGA	1024 × 768	40,3	50	✔		
			48,4	60	✔	✔	
			56,5	70	✔	✔	
			60,0	75	✔	✔	
			68,7	85	✔		
	WXGA	1280 × 720	45,0	60	✔	✔	
		1280 × 768	47,8	60	✔		
		1280 × 800	49,7	60	✔		
		1360 × 768	47,7	60	✔		
		1366 × 768	47,8	60	✔		
	WXGA+	1440 × 900	55,9	60	✔		
	SXGA	1152 × 864	55,0	60	✔	✔	
			66,2	70	✔		
			67,5	75	✔	✔	
		1280 × 960	60,0	60	✔	✔	
		1280 × 1024	64,0	60	✔	✔	
	SXGA+	1400 × 1050	64,0	60	✔	✔	
			65,3	60	✔	✔	
	WSXGA+	1600 × 900	55,9	60	✔	✔	
		1680 × 1050	65,3	60	✔		
		1920 × 1080*1	66,8	60	✔		Submuestreo
		1920 × 1080*2	67,5	60	✔	✔	Compresión inteligente
MAC 13"	VGA	640 × 480	34,9	67	✔		Superior
MAC 16"	SVGA	832 × 624	49,7	75	✔		
MAC 19"	XGA	1024 × 768	60,2	75	✔		
MAC 21"	SXGA	1152 × 870	68,7	75	✔		

*1 Cuando ingresa una señal análoga 1920 × 1080, la imagen se comprime antes de mostrarse en la pantalla.
*2 Visualización de la imagen completa cuando la “Resolución” se configura en “1920 × 1080”.

Nota

- Este proyector podría ser incapaz de visualizar imágenes desde un ordenador portátil de manera simultánea (CRT/LCD). Si esto ocurre, apague la pantalla LCD en el ordenador portátil y emita los datos de visualización en el modo “Solo CRT”. Encontrará cómo cambiar los modos de visualización en el manual de manejo de su ordenador portátil.
- Cuando la “Resolución de pantalla” del ordenador sea diferente de la resolución mostrada en la imagen proyectada, siga los procedimientos indicados abajo.
  – Ver “Resolución” en el menú “AJ. DE SEÑAL” y seleccione la misma resolución como la resolución en “Resolución de pantalla” del ordenador.
  – Dependiendo del ordenador que esté usando, la señal de salida puede que no se ajuste a la “Resolución de la pantalla”. Revise las especificaciones de la salida de señales del ordenador. Si no puede cambiar las especificaciones, se recomienda definir la resolución en “1920 × 1080” o “1280 × 720”.

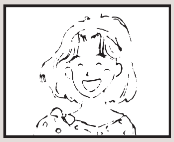
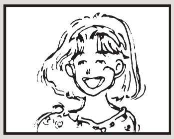
DTV

Señal	Frecuencia horizontal (kHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Soporte análogo	Soporte digital	Señal	Frecuencia horizontal (kHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Soporte análogo	Soporte digital
480I	15,7	60	✔		1080I	28,1	50	✔	✔
480P	31,5	60	✔	✔	1080I	33,8	60	✔	✔
540P	33,8	60	✔		1080P	27,0	24		✔
576I	15,6	50	✔		1080P	28,1	25		✔
576P	31,3	50	✔	✔	1080P	33,8	30		✔
720P	37,5	50	✔	✔	1080P	56,3	50	✔	✔
720P	45,0	60	✔	✔	1080P	67,5	60	✔	✔

3D

Formato	Señal	Frecuencia horizontal (kHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Soporte análogo	Soporte digital
Fusión de fotogra-mas	720P	75,0	50		✔
	720P	90,0	60		✔
	1080P	54,0	24		✔
Una al lado de la otra	720P	37,5	50		✔
	720P	45,0	60		✔
	1080I	28,1	50		✔
	1080I	33,8	60		✔
	1080P	56,3	50		✔
	1080P	67,5	60		✔
Arriba y abajo	720P	37,5	50		✔
	720P	45,0	60		✔
	1080P	27,0	24		✔
	1080P	56,3	50		✔
	1080P	67,5	60		✔

Solución de problemas

Problema	Comprobación	Página
 No hay imagen o el proyector no arranca	• El cable de alimentación del proyector no está enchufado en la toma de CA.	23
	• La alimentación a los aparatos conectados está desconectada.	–
	• La persiana del lente está cerrada.	23, 28
	• El modo de entrada seleccionado está equivocado.	27, 41, 42
	• Los cables están mal conectados en el proyector.	19-23
	• La pila del mando a distancia está agotada.	13
	• La salida externa no ha sido establecida al conectar el ordenador notebook.	–
	• La tapa de la unidad de lámpara no está bien instalada.	63, 64
	• El “Tipo de señal” seleccionado es erróneo.	41
	• El formato de la señal de vídeo del equipo de vídeo no está definido correctamente.	42
	• “Brillantez” está en la posición mínima.	37
 Color desvanecido o malo.	• Los ajustes de imagen están mal hechos.	37
	(entrada S-VIDEO o VIDEO) • El sistema de entrada de vídeo no está bien configurado. (entrada COMPONENT, COMPUTER/COMPONENT o HDMI1, 2) • El tipo de señal de entrada no es correcto.	42 41
 Imagen borrosa; aparece ruido.	• Ajuste el enfoque.	24
	• La distancia de proyección sobrepasa el margen de enfoque.	18
	(Entrada del ordenador) • Efectúe los ajustes de “AJ. DE SEÑAL” (ajuste de “Reloj”) • Efectúe los ajustes de “AJ. DE SEÑAL” (ajuste de “Fase”) • El ruido aparece dependiendo del ordenador.	41 41 –
	• La especificación “DNR” (Reducción Digital de Ruido) o “MNR” (Reducción de Ruido de Mosquitos) no es correcta.	40
	• La lente se empaña. Si lleva el proyector de una sala fría a una sala caliente o si lo calienta bruscamente, se podría formar condensación en la superficie de la lente y la imagen podría resultar borrosa. Instale el proyector por lo menos una hora antes de utilizarlo. En caso de formación de condensación, desenchufe el cable de alimentación de la toma de pared y espere que desaparezca.	–
Se oye de vez en cuando un ruido inhabitual en la carcasa.	• Si la imagen es normal, el sonido se debe a la contracción de la carcasa debido a cambios de temperatura en la sala. No afecta el funcionamiento ni el rendimiento del aparato.	–
El indicador de mantenimiento en el proyector se ilumina.	• Véase “Indicadores de mantenimiento”.	60
La imagen es verde cuando recibe señales de YPbPr y el equipo de vídeo está conectado al terminal COMPONENT o COMPUTER/COMPONENT del proyector.	• Cambie el ajuste del tipo de señal de entrada.	41
La imagen es rosada cuando recibe señales RVA y el equipo de vídeo está conectado al terminal COMPONENT o COMPUTER/COMPONENT del proyector.		
Los niveles de negro de la imagen muestran estrías o aparecen pálidos cuando HDMI1 o 2 está seleccionado.	• Ajuste “Margen dinámico” para conseguir la mejor calidad de imagen.	42
La imagen es demasiado brillante y blanquecina.	• Los ajustes de imagen están mal hechos.	37

Problema	Comprobación	Página
El ventilador se vuelve ruidoso.	• Cuando la temperatura interna del proyector aumenta, el ventilador acelera.	–
La lámpara no se enciende incluso cuando el proyector está en marcha.	• El indicador de lámpara se enciende en rojo. Sustituya la lámpara. • La persiana del lente está completamente abierta.	23, 60, 63
La lámpara se apaga de repente durante la proyección.		
La imagen parpadea a veces.	• Los cables no están correctamente conectados al proyector o el equipo conectado no funciona correctamente. • Si ocurre a menudo, sustituya la lámpara.	19-22 63
La lámpara necesita mucho tiempo para encenderse.	• Podría ser necesario sustituir la lámpara. Sustituya la lámpara cuando esté a punto de agotarse su vida útil.	63
La imagen es oscura.		
One Touch no está activa.	• Productos de vídeo no-Sharp están conectados. La función One Touch puede que no opere cuando el proyector esté conectado a productos de vídeo no Sharp.	46
	• No se utiliza un cable HDMI para realizar la conexión entre el proyector y los productos de vídeo de Sharp. La función One Touch se habilita cuando el proyector se conecta a los productos de vídeo de Sharp por medio de un cable HDMI.	20
	• La función One Touch del proyector no está definida en “Activado”.	46
	• Las especificaciones CEC de los productos de vídeo de Sharp conectados u otros dispositivos CEC son incorrectas.	–
	• One Touch se configura en “Desactivado” y se deshabilita cuando el Modo Económico está “Activado”	46
La función Pausa no está activa.	• Productos de vídeo no-Sharp están conectados. La función Pausa puede que no opere cuando el proyector esté conectado a productos de vídeo no Sharp.	46
	• No se utiliza un cable HDMI para realizar la conexión entre el proyector y los productos de vídeo de Sharp. La función Pausa se habilita cuando el proyector se conecta a los productos de vídeo de Sharp por medio de un cable HDMI.	20
	• La función Pausa del proyector no está definida en “Activado”.	46
	• Las especificaciones CEC de los productos de vídeo de Sharp conectados u otros dispositivos CEC son incorrectas.	–
No se puede recibir un código de respuesta al intentar controlar el proyector mediante comandos RS-232C desde un ordenador cuando este último está en modo de espera.	• En caso de transmitir comandos RS-232C desde un ordenador en modo de espera, hacen falta 30 segundos para que el ordenador reciba el código de respuesta. Ajuste el tiempo de espera del código de respuesta del ordenador en 30 segundos o más.	66
No se puede utilizar el mando a distancia.	• Utilice el mando a distancia apuntando hacia el sensor del mando a distancia. • El mando a distancia podría estar demasiado alejado del mando a distancia. • Si el sensor del proyector está directamente sometido a los rayos del sol o a una luz fluorescente potente, sitúe el proyector en un lugar donde no le afecte la luz fuerte.	13 13 13
	• Las pilas no están en su sitio o no están bien colocadas. Compruebe que las pilas están en su posición correcta o introduzca pilas nuevas.	13

Solución de problemas (Continuación)

Problema	Comprobación	Página
No se muestran las imágenes 3D.	• Cambiar al modo 3D.	53, 54, 55
	• ¿Está “Cambio automático a 3D” ajustado en “No”? Pulse **3D ON/OFF** para cambiar al modo 3D.	55
	• Si “Cambio automático a 3D” está ajustado en “Sí” pero no se muestran imágenes 3D, compruebe el formato de visualización del contenido que esté viendo. Es posible que algunas señales de imagen 3D no se reconozcan como imágenes 3D automáticamente. Pulse **3D MENU** para seleccionar el formato de visualización adecuado para la imagen 3D.	55, 56
	• Las gafas 3D no se encienden.	52
	• Las gafas 3D están ajustadas en el modo 2D.	52
	• Las gafas 3D funcionan recibiendo la señal infrarroja que se refleja en la pantalla. No ponga nada entre la pantalla y el receptor de infrarrojos de las gafas 3D.	–
Las imágenes 3D parpadean cuando se están visualizando en una habitación.	• Puede parecer que las imágenes 3D parpadean cuando entra luz fluorescente o luz ambiente en su campo de visión. - Apague las luces. - Bloquee cualquier luz ambiente.	–
Se produce una doble imagen sin que la imagen aparezca en 3D.	• Utilice “Invertir” para cambiar el ajuste.	55
	• Se está recibiendo una señal que no es compatible con 3D. Compruebe si la señal que se está recibiendo es compatible con 3D.	71
	• Si el proyector se conecta a un ordenador para la reproducción de imágenes 3D, compruebe que se está utilizando una aplicación con capacidad estereoscópica. - Utilice el software aplicable - Configura su aplicación 3D con el formato 3D, la resolución y la velocidad de refresco correctos. Para que sea compatible con 3D, la aplicación debe configurarse para funcionar con los ajustes correctos para este proyector.	–
	• Si hay una luz ambiente intensa, bloquee la luz. La iluminación de alta intensidad puede interferir con la comunicación entre las gafas 3D y la pantalla y puede producirse un ligero parpadeo.	–
	• Es posible que una imagen proyectada simultáneamente desde más de dos proyectores no aparezca en 3D. Utilice un solo proyector al mismo tiempo.	–
La imagen proyectada es oscura.	• Cuando se proyecta una imagen 3D, la pantalla puede parecer más oscura de lo normal.	–
Las gafas 3D se apagan automáticamente.	• ¿Hay algún obstáculo entre las gafas 3D y la pantalla, o hay algo que esté tapando el receptor de infrarrojos de las gafas 3D? Las gafas 3D se apagan automáticamente después de 3 minutos si no se recibe ninguna señal. No ponga nada entre la pantalla y el receptor de infrarrojos de las gafas 3D.	–
Al pulsar el botón de encendido en las gafas 3D no se ilumina la luz LED.	• Se ha agotado la batería de las gafas 3D. Si la luz LED no se ilumina después de pulsar el botón de encendido durante más de un segundo, la batería está agotada. Cambie la batería.	51

Esta unidad está equipada con un microprocesador. Su rendimiento puede verse afectado adversamente por un funcionamiento incorrecto o por interferencias. Si pasa esto, desenchufe la unidad y vuelva a enchufarla después de más de 5 minutos.

Para la asistencia SHARP

Si tiene cualquier tipo de problema durante la instalación o uso de este proyector, consulte primero la sección "Solución de problemas" en las páginas 72 a 74. Si este manual de manejo no soluciona su problema, póngase en contacto con los departamentos de Servicio de SHARP de la siguiente lista.

EE.UU. **Sharp Electronics Corporation**
1-888-GO-SHARP (1-888-467-4277)
lcdsupport@sharpsec.com
http://www.sharpusa.com

Canadá **Sharp Electronics of Canada Ltd.**
(905) 568-7140
http://www.sharp.ca

México **Sharp Electronics Corporation Mexico Branch**
(525) 716-9000
http://www.sharp.com.mx

Latinoamérica **Sharp Electronics Corp. Latin American Group**
(305) 264-2277
www.servicio@sharpsec.com
http://www.siempresharp.com

Alemania **Sharp Electronics (Europe) GMBH**
01805-234675
http://www.sharp.de

Reino Unido **Sharp Electronics (U.K.) Ltd.**
08705 274277
http://www.sharp.co.uk/customersupport

Italia **Sharp Electronics (Italy) S.P.A.**
(39) 02-89595-1
http://www.sharp.it

Francia **Sharp Electronics France**
01 49 90 35 40
hotlineced@sef.sharp-eu.com
http://www.sharp.fr

España **Sharp Electrónica España, S.A.**
93 5819700
sharplcd@sees.sharp-eu.com
http://www.sharp.es

Suiza **Sharp Electronics (Schweiz) AG**
0041 1 846 63 11
cattaneo@sez.sharp-eu.com
http://www.sharp.ch

Suecia **Sharp Electronics (Nordic) AB**
(46) 8 6343600
vision.support@sen.sharp-eu.com
http://www.sharp.se

Austria **Sharp Electronics (Europe) GMBH Branch Office Austria**
0043 1 727 19 123
pogats@sea.sharp-eu.com
http://www.sharp.at

Benelux **SHARP Electronics Benelux BV**
0900-SHARPCE (0900-7427723)
Nederland
9900-0159 Belgium
http://www.sharp.nl
http://www.sharp.be
http://www.sharp.lu

Australia **Sharp Corporation of Australia Pty. Ltd.**
1300-135-022
http://www.sharp.net.au

Nueva Zelanda **Sharp Corporation of New Zealand**
Teléfono: (09) 573-0111
Fax: (09) 573-0112
http://www.sharp.net.nz

Singapur **Sharp-Roxy Sales (S) Pte. Ltd.**
65-226-6556
ckng@srs.global.sharp.co.jp
http://www.sharp.com.sg

Hong Kong **Sharp-Roxy (HK) Ltd.**
(852) 2410-2623
dcmktg@srh.global.sharp.co.jp
http://www.sharp.com.hk

Taiwán **Sharp Corporation (Taiwan)**
0800-025111
http://www.sharp-scot.com.tw

Malasia **Sharp-Roxy Sales & Service Co.**
(60) 3-5125678

U.A.E. **Sharp Middle East Fze**
971-4-81-5311
helpdesk@smef.global.sharp.co.jp

Tailandia **Sharp Thebnakorn Co. Ltd.**
02-236-0170
svc@stcl.global.sharp.co.jp
http://www.sharp-th.com

Corea **Sharp Electronics Incorporated of Korea**
(82) 2-3660-2002
lcd@sharp-korea.co.kr
http://www.sharpkorea.co.kr

India **Sharp Business Systems (India) Limited**
(91) 11- 6431313
service@sharp-oa.com

Especificaciones

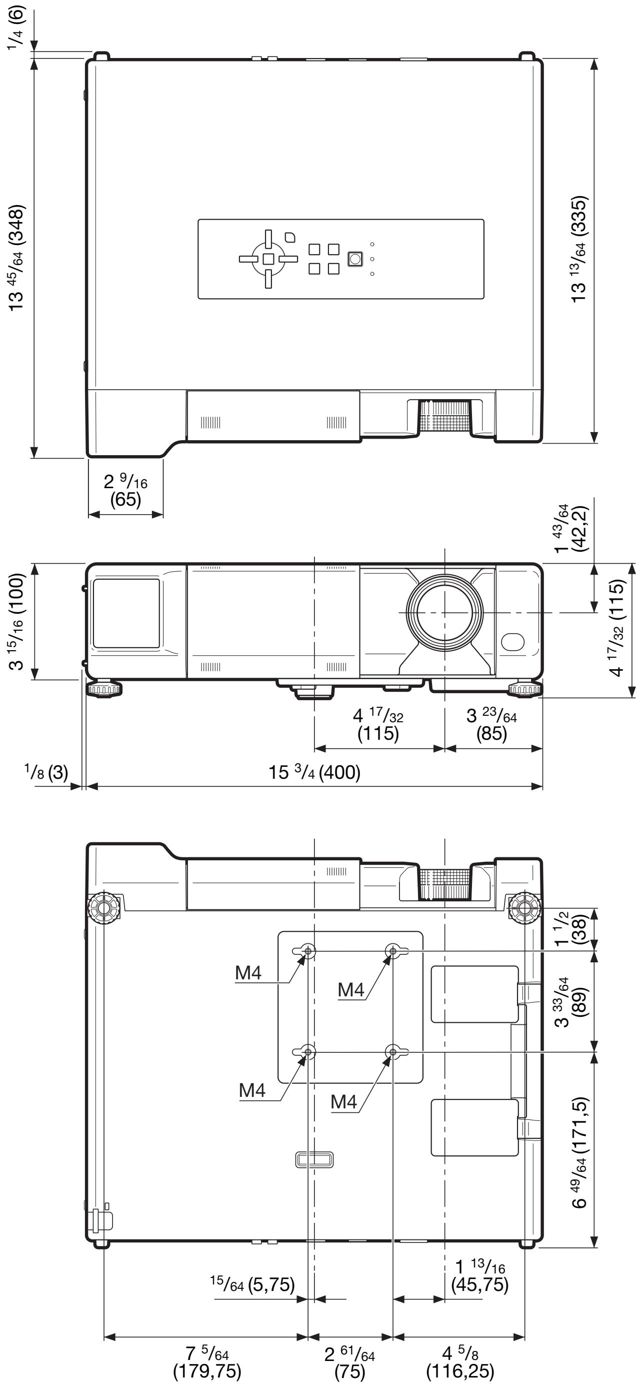
Modelo		XV-Z17000
Dispositivos de visualización		Chip DLP® de 0,65" × 1
Resolución		1080P (1920 × 1080)
Objetivo	Número de F	F 2,5 – 2,7
	Zoom	Manual, ×1,15 (f = 21,0 – 24,2 mm)
	Enfoque	Manual
Terminales de entrada	HDMI	× 2
	Ordenador/Componente (mini D-sub de 15 contactos)	× 1
	Componente (3RCA)	× 1
	S-Vídeo (mini DIN de 4 contactos)	× 1
	Vídeo (RCA)	× 1
Terminales de control y de comunicación	RS-232C (mini D-sub de 9 contactos)	× 1
Lámpara de proyección		250 W
Tensión nominal		100 – 240 V CA
Frecuencia nominal		50/60 Hz
Corriente de entrada		3,7 A
Consumo (en espera)		353 W (7,6 W) con 100 V CA 339 W (8,3 W) con 240 V CA
Temperatura de funcionamiento		41°F a 95°F (+5°C a +35°C)
Caja		Plástico
Dimensiones (cuerpo principal solamente) [An × Al × Prof]		15 $^{3}/_{4}$" × 3 $^{15}/_{16}$" × 13 $^{13}/_{64}$" (400 × 100 × 335 mm)
Peso (aprox.)		12,8 lbs. (5,8 kg)

Como parte de la politica de mejoras continuas, SHARP se reserva el derecho de realizar cambios en el diseño y especificaciones para la mejora del producto sin previo aviso. Las figuras indicadas que especifican el rendimiento son valores nominales de los aparatos de producción. Puede haber algunas desviaciones de estos valores en los aparatos individuales.

Este proyector SHARP utiliza un chip DLP®. Este sofisticado panel contiene 2.073.600 píxeles (microespejos). Al igual que con los equipos electrónicos de alta tecnología como, por ejemplo, los TVs de pantalla grande, sistemas de vídeo y videocámaras, existen ciertas tolerancias que el equipo debe cumplir.
Esta unidad tiene algunos píxeles inactivos dentro de tolerancias aceptables que pueden producir puntos inactivos en la pantalla de imagen. Esto no afectará a la calidad de la imagen ni a la duración esperada de la unidad.

Dimensiones

Unidades: pulgadas (mm)



Apéndice

Índice alfabético

SHARP CORPORATION

Printed in China
Imprimé en Chine
Impreso en China
Impresso na China
TINS-E929WJZZ
11P01-CH-NM